MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

December. 1992 No.82



平成4年12月1日発行(毎月1回1日発行)
第7巻第16号通巻第82号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

12

530 yen

NEW GAME WASSHOI
R-TYPE LEO／富士山バスター
ダイエット ゴーゴー／ビューポイント
ガンバスター／ダイノレックス
ぷよぷよ／バクレツブレイカー
ワールドヒーローズ極秘資料

このゲームは誰にも止められない!!
天地を喰らうII／龍虎の拳!!
バーチャレーシング／ドギューン!!

第6回
輝くゲーメスト大賞
ノミネート作品発表

ストIIダッシュ

起き上がりを極めろ!!／ザンギエフVSザンギエフ／ストIIダッシュクリニック

この一手を忘れるな!!
バース／ワールドヒーローズ／バーチャレーシング
マクロス／バッキーオヘア

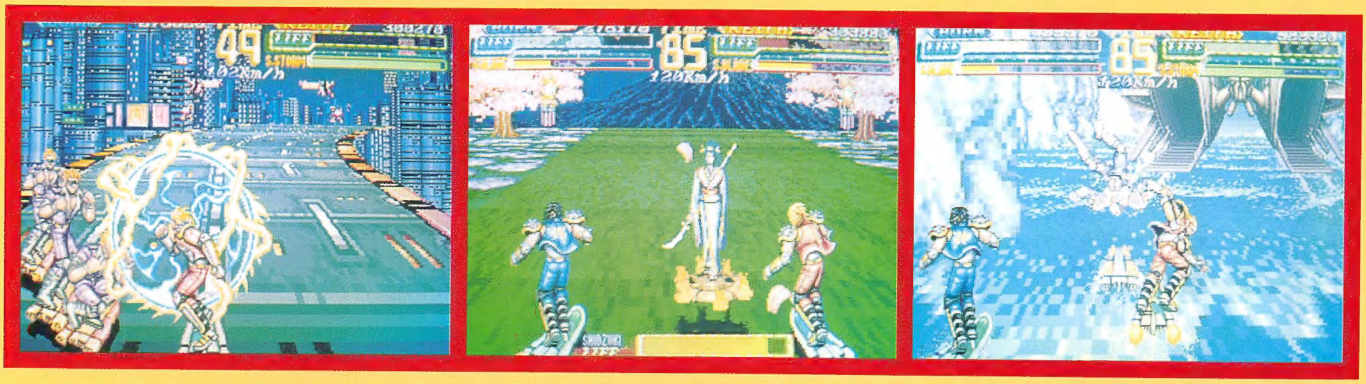
激燒!!
ストIIダッシュ全国大会!!

ライディング ファイト

RIDING FIGHT™

FRONT VIEW SPEED ACTION GAME

フロントビューの痛快スピードアクションゲーム



来るべき近未来の世界、そこでは急速に進歩した科学技術が、人々に発展と栄華をもたらしていた。しかしその反面、強大な技術をバックに、極めて凶悪な犯罪をたくらむ者たちも数知れず出現した。その"最悪"が超凶悪犯罪組織「デス・サーペント」。彼らの非常に高度化した犯罪に立ち向かうには、新しい力が必要だ。さあ、君はバウンティ・ハンター(賞金稼ぎ)。"J・ボード"を操り、近未来の地球で、奴らを徹底的に叩きつぶせ。莫大な賞金のために、そして君の名誉のために。

re to go. Take'em out!

●奥行きのある3Dフロントビューで、従来にない迫力とスピード感を、またステレオサウンドがスケールの大きな臨場感を演出します。 ●8方向レバーと3つのボタンを駆使し、多彩な攻撃(ライトニングストレートパンチ、ドロップキックなど)で各ステージをクリアして行きます。 ●ステージはアメリカ・メガロポリス、中近東湾岸地域などバラエティにあふれるドラマチックな全5ステージ。●敵を倒すかコンテナを破壊すると、戦力UPのアイテムが出現。 ●2人同時プレイ、途中参加可能。

株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4808


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
未来の沙汰も金(カネ)しだい、邪魔な奴らはぶっとばせ.!!
Money makes the ma
© TAITO CORP. 1992

もうすぐ発売
バッチリ予習だ!!

カプコンの超期待ゲームがもうすぐ登場だ!!
マイキャラは5人。好きな奴を選んで、ガンガンいこう!!

天地を喰らうII

Q SOUND

今月は、基本的な闘い方を中心に見ていこう。

攻略:FRS-N,O

※今月は、'92AMショー出展バージョンをもとに構成されています。発売バージョンと多少の違いや変更が生じる場合がありますがご了承ください。



この号が出て、数週間後に発売が予定されている、天地を喰らうII。

今月は、発売に先駆けて基本的な闘い方を考えてみよう。

まずはコレ・キャラ選び

今回では、前作で使えたキャラから3人、新たに加わったキャラ2人の計5人の武将の中から1人を選んで闘う。

ここで、5ページの「武将別基本戦術之巻」を併せて見てほしい。

●関羽

連続技が素早いのが心強い。だが、素手だからか、リーチが短い。

気のせいか、敵をつかむ間合いが広いような気がする。

●張飛

これといった長所が見あたらない。欠点ばかりが目についてしまう。クロウト好みか。救いは、隠し技が2つある(かみつき、スクリューパイルドライバー)のと、ジャンプ投げの強さだ。

●趙雲

なんといっても、移動速度が速い。これはこのゲームにとって重要なファクターである。リーチの長さも申し分なく、趙紳タイプの突進も正面きって止めることができる。

欠点は、ややつかみの間合いが狭いことと、攻撃力が小さいという点だ。



趙雲なら、趙紳たちの突進をパンチで止められる。

●黄忠

敵を遠くに位置させて、垂直ジャンプの攻撃で足止めさせるなど、遠距離に強いものの、接近されるとつらい。

一対一の対決では最も強いかもしれないが、敵が3人、4人、5人…と増えた日にはねえ…しかし、近寄らせずにパシパシ撃ってられれば結構いいかな?近寄られたら回転投げが強力な武器となる。



黄忠の垂直ジャンプ攻撃。しかし大勢いるところでは…。

●魏延

つかみ→2回剣刺し→斬馬切りが強い、周りの敵もある程度巻きこむので周囲の対策にも使える。

ただし、つかまなければならないので、敵によってはつらいか?



魏延の斬馬切り。レバーの止め方で伸びが変化する。

…と、大まかに5人を使ったときの感想を書いてみたが、現時点で、使えると見られるキャラの順位は、

①趙雲・関羽
②魏延
③黄忠・張飛

人によって、順位は変動するが、「こりゃ使えないね」なんてキャラはいない。それぞれ一長一短なので、何回かプレイしてみて決めよう。

ここでは、総合性で比較的強い趙雲を使用する。

ROUND1 博望坂の戦い一

☆張、楊、馬、干、晏、李…

いわゆる、ザコキャラクター。ごく小さな違いはあるものの基本は同じといっていい。

ボーッとしているときは、正面からつかみに行っていいが、斜めや上下からつかみにいこう。



突いているときはつかむことはできない。

ちなみに、ヤリを突き出しているときはつかめないようだ。このときはおとなしく突きやめるのを待とう。つかんでポイポイ投げるのが基本。

☆肥肥、宗…

一面ボスと一緒に出てくる太ったザコ。主に、棍棒で殴る、ローリングアタック、時限爆弾投げ攻撃などの攻撃をしてくる。

こいつらも上下からつかんで剣刺し2回→投げが有効だ。

☆呂…

こいつはつねにプレイヤーの遠くにいて弓を射ってくる。

正面からつかもうとするとその巨大な弓で殴ってくるので必ず上下からつかみにいこう。倒すと、アイテムを出すことが多い。肉まん(体力回復)を出してくれることも多いので、隙をみて倒すようにしよう。また、遠くから近づくときは、X軸をずらそう。

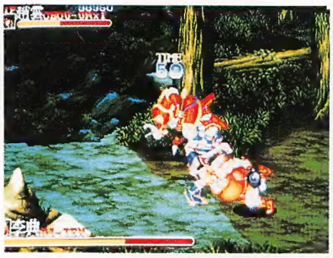


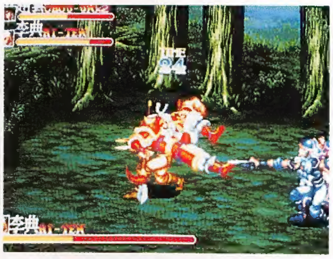
呂の弓なぐり。超痛い!正面から近づいてはいけない。

ROUND1ボス 李典「ゆるさん、けちらせ」

つかもうとすると、くるっと空中で一回転してキックしようとしてくるので、このときは未練がましくくっついていないで、すぐ離れよう。ま

た、X軸を合わせたまま遠ざかろうとするとヤリを使ってロングジャンプキックしてくるので、覚えておこう。


こうなったら一度離れよう。


ヤリを使ってのロングジャンプキック。上か下から近づこう。


基本はつかんで投げ。

基本的な攻め方は、つかんで投げるか、横ずらし攻撃をする。周りに敵がいなかったら、剣刺レ×2→飛翔剣を狙ってみよう。

ROUND1攻略のキーポイント

プレイヤーは初め、馬にのってくるが、ここでは後のことを考えて、馬から降りていろいろ試してみよう。↙

■馬上時の操作法

操作	説明
大振り	威力が大きい。しかし、これなら流星剣の方が…。
必殺技	馬上でも必殺技は使える。囲まれたら使おう。
反転	尾の方にレバーを入れてⒷボタンを押す。
後方斬り	レバーを尾の方に入れてⒶボタンを押す。
ダッシュ	レバーを下ろす方向に入れつつⒶボタン。
流星剣	Ⓐボタンを連打する。使用中は動けない。
真空剣	レバーを尾↓頭の方へ入れると同時にⒶ。
降りる	レバーを下＋Ⓑボタン。

↙一通り試したら今度は馬の操作に慣れよう。

わかったら、途中で馬は捨てても構わない。

ボスの李典についたら、孔明のアドバイス通り、一番左まで戻って、「GET」と表示された火種を取ろう。

ROUND2 博望坡の戦い二

この面で登場する新敵は2種類。

☆挙…

呂の弓をナイフに持ちかえたタイプ。飛び道具のない呂と考えていい。上下からつかみにいこう。


上下にラインを合わせ、なかなかつかませようとしない挙。

☆趙紳、趙熊…

ファイナルファイトでいうところのアンドレか。横からつかんで投げられないこともないが、逆につかまれることが多い。


跳びげりとパンチを使いわけよう。

ここは、趙雲で正面から連続技で攻めよう（または地道に跳び蹴りでもいいけど…時間がかかりすぎる…）。

ROUND2ボス 夏侯惇

馬に乗って現れる。降りたら、ヒッププレス、ヨガフレイム、などの攻撃をしてくる。近くに馬がいるとダッシュして乗ろうとする。

ROUND2攻略のキーポイント

このステージの難所は、初めの橋を渡りきって、広場に出るところだ。

ここは、趙紳、趙熊の2人が登場する。この2人の突進に気をつけよう。正面から殴って突進を止める。ザコを投げつけたり、跳び蹴りを駆使して画面外へ追って、攻撃しよう。画面外の上や下から逃げてきたのがいたら、つかまえて画面外へ投げ返そう。

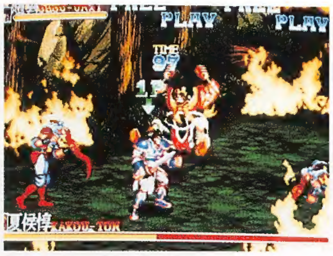

ザコキャラを投げつけたりして…。


端へ追いこんでパンチ連打。

ボスの夏侯惇は、まずは馬から降ろそう（必殺技や連続技で）。ザコキャラを投げて当ててもいいだろう。

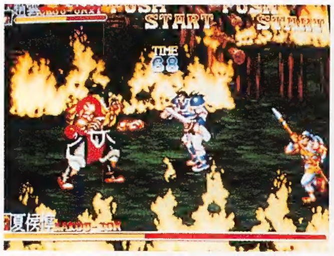

まずは夏侯惇を馬から引きずり降ろせ!!

ヒッププレスは影を見れば落下地点がわかる。


ヒッププレスは影を見て落下地点から離れよう。

再び馬に乗られてしまうようなら、降ろしたときに馬をスクロールアウトさせればいい。

こいつは、つかんで2回刺してから投げると途中で落としてしまうことが多いので、つかんだらすぐ投げるようにしたい。


ザコを一人残して、ボスに集中攻撃。

また、夏侯惇の体力が半分以下になったら、ザコ（たとえば徐）を一人残したままにしておこう。そうすると、徐を倒すまで、次のザコ軍団はでてこなくなるぞ。

そのままにして、夏侯惇をポイポイ投げてダメージを与えよう。

ボーナスステージ 早食い競争

とにかく、他の2人より早く、皿の上の食べ物をたいらげる。

レバーをクルクル回し、ボタンを連打する。どちらかというと、ボタンよりレバーを早く回したほうが早く食べるようだ。


レバーを高速で回転させろ!!

ROUND3 新野城

このステージも新キャラが1人いる。

☆忍…

忍者服をまとい、円月刀を持った忍は、つかもうとすると垂直ジャンプして下突きしてくる。

たまに、ロングジャンプの下突きをしてくる。急いで軸をずらそう。つかめなかった

ときも、急いで離れるようにしよう。



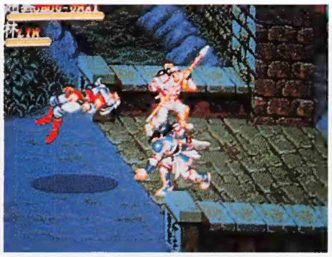
忍の垂直ジャンプ切りに気をつけよう。

ROUND3攻略のキーポイント

比較的、面が短いかわりに敵が一カ所で出てくる数が多いのが難点。

新野城の入り口の橋のところは2面同様、投げや、跳び蹴りで画面外に追いやり、攻撃しよう。

ハリーアップが出ても、ボスにたどりつけばタイムが増える。落ちついていこう。

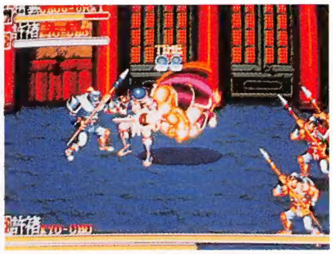


敵は左へ投げつけて端でパンチ連打しよう。

ROUND3ボス 許褚

巨大なハンマーを振ってくるボスだ。その巨体が宙を舞うボディプレスも脅威だが、影を見てよけよう。

X軸がプレイヤーと合っていると「ぬ〜〜!!」と気合を溜めてローリングアタックをしてくる。



許褚の出現時にローリングアタックをしてくる。

このボスも、上、下から近づいてつかんで投げる。投げる前に2回刺しても構わないが、振りほどかれる可能性が高いので、すぐ投げたほうがいいと思う。



つかんで攻撃を2回入れ、飛翔剣!!全部入ると気分爽快!!

ここでも2面ボスでやった「ザコ一人残し」ができる。ハンマーを恐れずにつかんで投げまくろう。

己を知り敵を知れば百戦危うからず!
天地を喰らうII
武将別基本戦術之巻

武将が使うさまざまな技

天地を喰らうIIに出てくる5人の武将は、さまざまな技を使うことができる。もちろん使える技は武将ごとに違うが、基本は同じだ。

ここでは、各武将の持っている技と、基本的な使い方を説明していこう。

①連続技

ボタンを連打するだけの攻撃だが、攻めの基本だ。黄忠以外は奥行きをずらして左ボタンをたたく攻撃で、ボスを含めたほとんどの敵を倒すことができる。

安全にいくならこの戦法でいこう。黄忠の場合は矢を射るので遠くの敵には有利だが、近くでは圧倒的に不利になる。

②つかみ技

敵に近づくとつかむことができる。レバーを入れれば投げに、ニュートラルにしておけばつかみ技になる。つかみ技は例のごとく3回までしか入らず、つかみ技2回の後に投げることもできる。

投げはそのまま左ボタンを押して投げる方法と、右ボタンを押してから左ボタンを押す「大技」での投げがある。

「大技」はジャンプ投げや、回転投げになる。

大技での投げは、威力が若干強く、近くの敵をまきこんでくれる。モーションに入っている最中は無敵な場合がほとんどなので、敵に囲まれたときでも使いやすい。



趙雲にジャンプ投げはない。

それに対し、通常の投げはモーションが短いので、ザコをまとめるのを短時間でできるというメリットがある。投げ方向を決めてどんどん投げつけよう。

③必殺技

レバーを下に入れてから上に入れて、左ボタンを押すと出る強力な技だ。近くで当てると連続して3発当たり、一気にダメージを与えられる。



趙雲の飛翔拳は斜め上でも出せる。

つかみの状態からも出せる。というよりは、つかんでから出すのが有効な使い方だ。張飛以外のキャラなら、つかみ技を2発入れてから必殺技を出し、5段攻撃をすることができる。

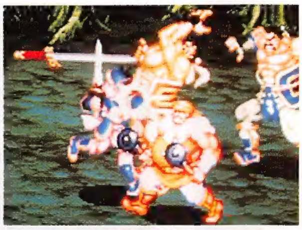
この攻撃は一度で最も体力を奪える方法だし、爽快なのでぜひマスターしよう。ボスに対してだと振りほどかれてしまう場合があるが、ザコには決めやすいので練習してみよう。

関羽、張飛、魏延の必殺技は、つかまなくても敵が集まっていれば有効に使える。多くの敵を一度にまきこんで当てられるからだ。ほかにも必殺技のうまい使い方を考えてみよう。

④タックル

レバーを左下・下・右下のいずれかに入れて右ボタンを押すとタックルとなる。タックルは小さなダッシュと共に多少の攻撃力を持っている。キャラによって隙のでき方が違うので、特性を把握しよう。タックルは攻撃だが、正面からタックルしては負けてしまう敵キャラもいるので使い方に注意が必要だ。

またタックルは移動スピードが速いので、敵を回りこむのにも使える。タックルから必殺技につなぐこともできる。これも覚えておこう。



タックルの攻撃力は弱い。

武将ごとに特徴を見てみよう!

●関羽雲長

比較的パワーがあり、連続技も速い。初心者には使いやすいキャラだろう。

欠点を挙げれば、少々足が遅いことと、ジャンプ投げや必殺技の後に隙ができることだ。この欠点さえわかっていれば十分闘えると思う。

☆連続技 パンチから回し蹴り

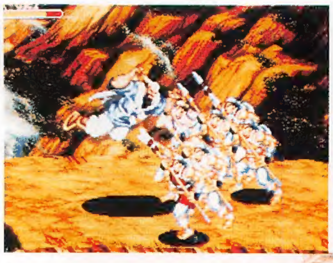
リーチは短いが、連打スピードが速いため敵に隙をつかれない。威力もある。

☆投げ…ジャンプ投げのあとに隙ができる。通常投げのほうが無難。



関羽のジャンプ投げには隙がある。

☆**必殺技…断凱撃（ボディプレス？）**



断凱拳はまとめて倒すことができる。

至近距離なら、上昇中に2発、下降中に1発当たる。当てた後に隙ができるのは問題だが、一回の技で最も多くの敵をまきこむことができる。連続技を2発入れた後、断凱撃で計5段攻撃ができる。1回で減らす攻撃としてはとても強力。

●張飛翼徳

パワーが強いが、その一方足が遅い。連続技は強力だが、リーチがさほどなく、関羽よりは連打が遅い。タックルも移動距離が短いので回りこむのに苦労する。

パワーの強い連続技と隙の少ないジャンプ投げを効果的に使っていけば、足の遅さを



張飛はジャンプ投げの隙が少ない。連続して使おう。

カバーすることが可能だ。

☆**連続技…パンチの連打**
リーチが短く、連打速度もさほどないが威力は強力。連続技を中心に攻撃していってかまわない。

☆**投げ**…ジャンプ投げの威力が強く、比較的多くの敵を巻きこめる。

☆**必殺技**…粉砕拳（ダッシュしてのストレートパンチ）
至近距離で使うと、3発当てることができ非常に強力。しかし、張飛のつかみ技は持ち上げての背骨折りなので、つかみ技から必殺技へつなぐ



粉砕拳は威力抜群だが少し出しにくくなっている。

ことができない。

一回で多量のダメージを奪う攻撃はつかみからの粉砕拳（3発当てる）か、つかみ技2発からのジャンプ投げになる。

これを体得すれば、つかみ技から必殺技へつなげない分をカバーできる。

●趙雲子竜

非常に足が速く、連続技のリーチがとても長い。しかしその分威力が少ない。ファイナルファイトでいえばガイのようなタイプで、とっつきやすいキャラだ。

必殺技は出した後に隙ができるため、多用はできない。また、ジャンプ投げができないことも覚えておこう。その分跳び蹴りが強い。

☆**連続技…剣の連打**
リーチがとても長いので安心だ。しかし威力は弱い。

☆**投げ**…ジャンプ投げはできない。遠くに投げる一通りの投げしかない。しかし遠くに投げるため敵をまとめやすい。



趙雲の投げは遠くに投げられるので敵をまとめやすい。

☆**必殺技…飛翔剣（昇龍拳？）**
密着していれば3発当てることができる。3発当てれば威力はあるが、着地したところを攻められやすい。敵の多いところでは使いにくい。



つかんで2発入れて飛翔剣。威力抜群。

つかみ技2発に飛翔剣で5段攻撃になるが、ボスに対してはつかみ技が振りほどかれやすいためあまり使えない。

●黄忠漢什

通常の技が飛び道具なので、リーチがとても長いが、接近戦にかなり弱い。他のキャラに比べてかなり特殊な能力を持っている。できるだけ離れて闘い、接近戦は投げを多用しないとつらい。状況に応じて武器を拾っていってもいいだろう。

☆**通常技…矢の連射**
斜め下に矢を射つ。一定の射程があるが、ボタンを連打すると水平方向（射程無限）を含む3方向に矢を連射する。

このため、遠くの敵には有利だが、接近戦ではとても不利になる。また、敵が多いと押されるし、矢を逆に射られるとかち合って消されてしまう。

☆**投げ**…ジャンプ投げの操作をすると、地面をころがりながら投げる。この間は無敵でかなりの敵を巻きこんでくれる。回転投げは通常の投げより威力がかなり強い。



回転している間は無敵なのだ。

☆**必殺技…斬断弓**
趙雲の飛翔剣に似ているが、モーションが短く隙が少ない。しかも背後にも弓を振り回して攻撃してくれる。つかみ技からの連続攻撃もやりやすく、5段攻撃が可能。

基本は遠距離戦だが、ボスなどをつかめば5段攻撃で一気に体力を減らせる。



必殺技の斬断弓も強力。

●魏延文長

連続技は剣を使うので比較的リーチが長い。威力もそこそこある。必殺技も使いやすく、つかみからの連続5段技が決めやすいのはかなり有利な点だ。必殺技は近くの敵をまきこんでくれる。

足がそれほど速くないが、必殺技がうまく使えれば十分カバーできる。

☆**連続技…剣の連打**
リーチが比較的長く、連打も速いので使いやすい。ボスなどに対しても有効に使える。レバーを入れると、連続技から剣にひっかけて投げることもある。

☆**投げ**…通常投げとジャンプ投げの両方があり、どちらもそこそこ使える。しかしつかみから必殺技につなぐ場合が多い。

☆**必殺技…斬馬斬り（サマーソルト風）**
密着していると蹴り上げる間に3発当てることができる。しかし少し離れていると1発しか当たらないこともある。当たり判定は大きく、近くにいる敵はまきこんでダメージを与えられる。

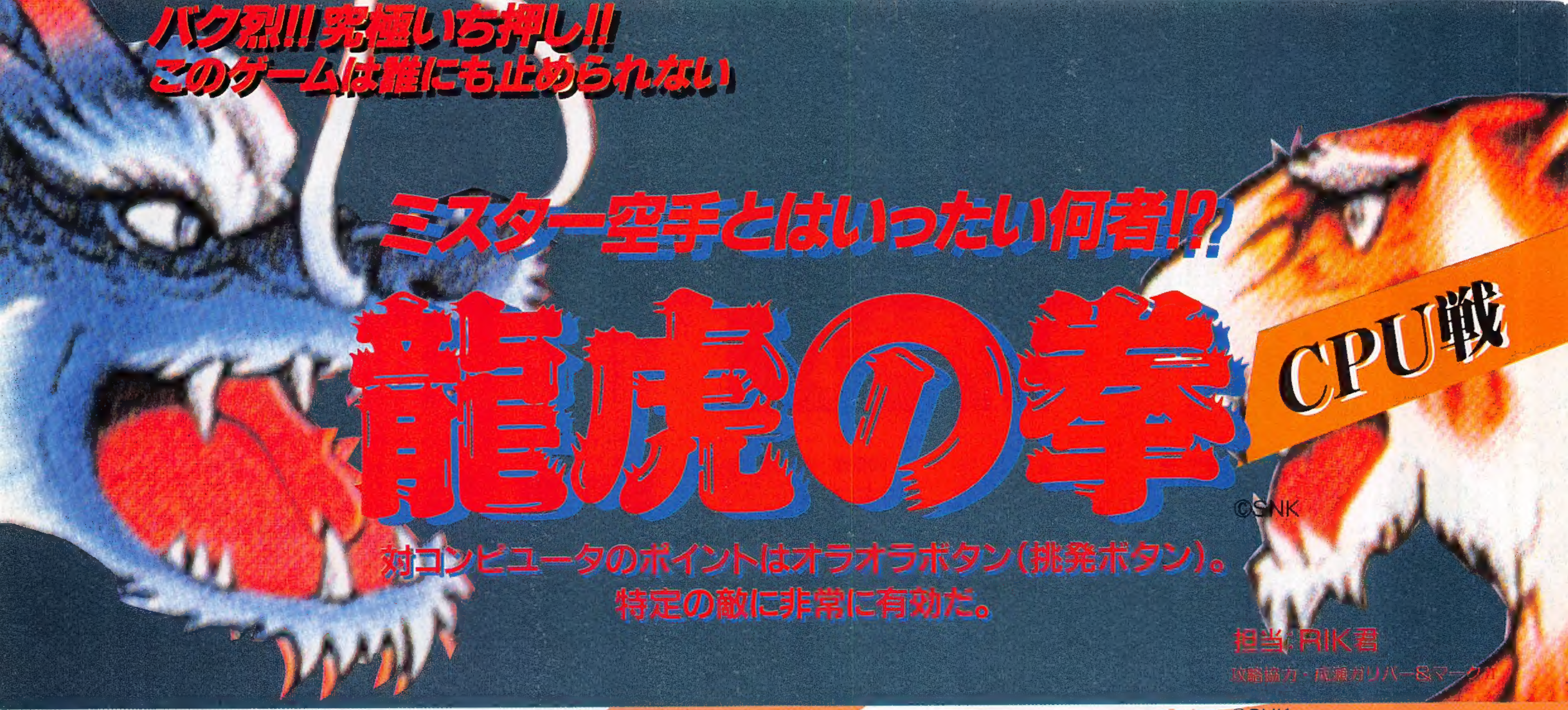
つかみ技から連続で入れやすく、着地の隙が少ないので5段攻撃が狙いやすい。



ジャンプ投げは少し隙があるのであまり使わない。



レバーをナナメに入れると斬馬斬りで一歩前に出る。



バク烈!!究極いち押し!!
このゲームは誰にも止められない

ミスター空手とはいったい何者!?

龍虎の拳 CPU戦

©SNK

対コンピュータのポイントはオラオラボタン（挑発ボタン）。
特定の敵に非常に有効だ。

担当:RIK君
攻略協力・成瀬ガリバー＆マークII

©SNK

龍虎の拳、もう発売から1カ月以上たったが、必殺技はもう完全に出せるようになったかな?まだという人は、先月号を見ながら練習しよう。

まずは対コンピュータでひんぱんに使用する技を、順番に見ながら練習していこう。

■虎煌拳

飛び道具。対ジャック戦、対ミッキー戦などで使用する。出し方はレバーを⬇、⬊、➡と入れてAボタン。ボタンをやや遅めに入力するのがポイントだ。出せないという人はゆっくり入力してみよう。ほら、出たでしょ。なればかんたん。

■暫烈拳

これは、対藤堂、ジャック、パイロン、Mr.BIGにと、かなり使える技。使うのは主にラウンド開始直後などで、相手が攻撃に来た所を、あらかじめ暫烈拳を出しておき、無理矢理すい込むといった感じ。出すタイミングを体で覚えて、確実にきめられるようにする。ラウンド開始時に一発きめられるかきめられるかきめられないかで、勝敗への影響もありうる。そのくらい重要。



レバーを➡（相手のいる方向）、⬅、➡、でCボタン。覚えろ!!

あとこの技は、少し離れた位置で出しても相手が動けば即座にすい込む。さいわい相手はコンピュータなので、たいていは勝手にすい込まれてくれる。相手のジャンプ攻撃だっておかまいなしだぞ。



ジャックにはこれくらいの位置で出すといい。勝手にすい込まれるぞ。

■跳び蹴り～足払い

技というより、パターンといったほうがいいだろうか。

暫烈拳を決めた後や、相手が飛び道具を出そうとした時、挑発してきた時などに使う。

相手が起き上がる時に跳び込めば、ほぼ確実にヒットする。ただタイミングが多少難しいので、何回もやってタイミングを覚えよう。

暫烈拳を決めた後がわかりやすいので説明しよう。暫烈拳を決めて、相手が倒れる。しかし自分はまだ動けないはず。硬直時間があるためだ。この硬直時間が解けたら、約0.1秒（感覚的に）後に跳び込めば、ほぼ確実。この感覚を体でつかんでほしい。



硬直が解けたのを見て跳ぶぐらいでいいぞ。

■三角跳び蹴り～足払い

普通の跳び蹴りは弱いので、技の優先度の高い三角蹴りから攻撃しようというもの。

三角跳びは、画面端にバック・ジャンプして、端にジャンプ・の頂点が来た所でCボタンを押すことで出来る。Mr.BIG、Mr.KARATEとの戦いでは必要不可決。

注意する点は、画面端にジャンプの頂点が来ていないといけないということ。

足払いは、三角跳び蹴りを当てた後の着地点が、相手と近くなってしまった場合に行う。足払いまでは確実に攻撃できるが、そのあとは敵の攻撃をくらう可能性があるので、ガード（立ちガード）するかバッグジャンプで逃げる。



これこれ。これを使えば百人力だぜ。

■足払い

主に相手が跳んで来た時に、少しさがって着地点を攻撃するのに使う。あと敵に近よられた時に、間合いを離させるために使う。しゃがんでBボタン。

■投げ

投げは、相手が跳び込んで来た所を、少しさがって攻撃をかわした後、すかして投げや、転ばされてしまった場合の起き上がりに、相手がなにもしていなかったらいきなり投げといったように使う。

投げはレバーを横に入れてCボタンだが、連打するよりもタイミングを合わせて一回ポンと押したほうがよい。タイミングは結構難かしいので、失敗しないようにしよう。

———と、以上が基本となる技＋基本戦法だ。CPU戦に限っていえば、以上の技をちゃんと使えれば勝てるはず。タイミングがすべての技もあるので、バッチリ出せるようになってほしい。

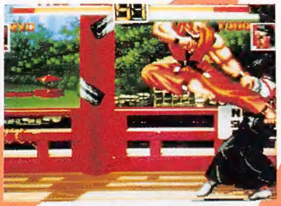
では各キャラごとの対策を見て見よう。

楽勝 楽勝! 藤堂竜白

最初の敵だけあって、倒し方はいろいろあるが、比較的楽なものを。

・三角蹴りパターン

奴が近よって来たら三角跳び蹴り～足払いのパターン。足払いを入れたらいったん立ちガードしてようすを見て、再び三角蹴り～足払い～立ちガード～のくり返し。これだけやってりゃ勝てる。



ガスガス決まる。重ね当てに注意。
攻めまくれば全然こわくない。

訂正とお詫び 先月号の龍虎の拳の記事（P10）で間違いがありました。●Cボタンの使い方について（(誤) A or Bボタンを同時に押す→（正）Cボタンを押しながらA or Bボタンを押す（同時に押さなくてもいい）●投げを使えるキャラ（誤）主人公の2人とレスラー→（正）主人公の2人とジャック ●実際の投げ方（誤）規制が厳しい→（正）超接近距離でいつでもOK ●気力ゲージについて（誤）しゃがみガードをし続けると減少する→（正）減少しない
SNKさん、読者のみなさん、申し訳ありませんでした。訂正してお詫び致します。

ガードについて、これはすべての敵に対していえることだが、相手が近づいて来た時は立ちガードがよい。基本は立ちガードだ。なぜなら、相手の攻撃の7割がたは立ちガードで防げるからだ。下ガードの技がきたらくらってしまうが、これはしょうがない。見てからでは防げないのだ。

あとこいつに対しては、近づいた所に暫烈拳が使える。跳んで来たら少しさがって足払いだ。ようするにこいつは弱い。

溜めて溜めて――ハイッ ジャック・ターナー

近づいて来たら暫烈拳。相手の技の間合いより少し遠い間合いで出す。



これぐらいの間合いで暫烈拳。この後奴はすい込まれるのだ。

奴がうまくすい込まれてくれたら、起き上がる所に足払いを重ねておく。うまくすれば2発決まる。

あとは近づいて来たら暫烈拳かガード（もちろん立ちガード）、離れたら気合を溜める、のくり返し。

奴のふんがーキック（足を前へつき出した蹴り）はガードした後前に出て足払いが入る。ドロップキックはガードした後転んでいる所を歩いていって投げ。スライディングもくらって自分が転んでなければ歩いて投げが決まる。

暫烈拳のいい的 リー・パイロン

始まったら少し待ち、奴が動きを見せたら暫烈拳。勝手にすい込まれに来てくれるはずだ。その後は起き上がりを跳び蹴り～足払いで攻める。



決まった！これが2回入ればほとんど勝ち。

オラオラオラオラオラア キング

ラウンド開始直後に、ロボタンで挑発して相手の気力を全部減らす。途中でベノムストライクをくらうかもしれないが関係ない。なんとしても減らすのだ。なぜなら、気力がなけりゃこいつはただのザゴだからだ。

気力を減らしたら、あとは跳んでくるのをまって、着地する所をいきなり投げる。のくり返し。ほんとにザコ。



オラオラアーかかってこいやー。



跳び蹴りで来たな。よしよし。いい子だ。



はい、ポイ。さようならー。

奴が再び気力を溜め出したらまたこっちも挑発すればいい。

歩いて近よられたらガードして離れるのを待とう。

しゃがみアッパー強し！ ミッキー・ロジャース

待つ→奴がバーニングアッパーを撃とうとする→跳び込んで跳び蹴り～足払い。のくり返しが基本。奴がかまえを見せてからでも十分跳び込めるぞ。

あと、ラウンド開始直後に虎煌拳を撃てば、3発連続でガードさせることができる。最初にこれで少しでも体力を削っておけば少し楽だ。



かまえが見えたら速座に跳び込んで攻撃だ。それ以外では跳び込まないこと。

近づいて来たらとりあえずガード。少し離れたら足払いや気合があれば虎煌拳で、離させるようにしよう。奴のしゃがみアッパーが嫌だが、立ちガードはくずさないように。いいようにくらってしまうぞ。

いかに気力を減らすか？強敵 ジョン・クローリー

こいつもいかに最初に気力を減らすかにかかっている。気力さえ減らしてしまえば！

なんとかして気力を減らしたら、こちらの攻撃だ。



挑発してる最中にフライングアタックをくらう時もある。こんな時は起き上がりに投げを狙ってみよう。

奴がメガスマッシュを撃とうとする時（奴はたいてい2連発しようとする）、気力をためようとする時、挑発して来た時に、跳び蹴り～足払いのパターンでいく。

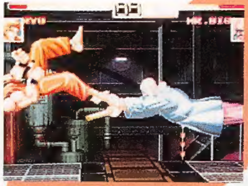
近よられたら足払いを出す。少しでも離れたらすかさず跳び込む。奴が頭上を跳び越えたらくぐって投げだ。

転ばされてしまったら、起き上がる時相手にスキがあれば投げや足払いを狙う。

三角蹴りで持久戦だ Mr. BIG

こいつとまともに戦ってはいけない。守りに入ったが、最後、連続で攻撃をくらってしまうぞ。

そうならないためにどうするか？まずラウンド開始着後だが、奴が転がって来たら暫烈拳を出そう。成功すれば奴はすい込まれるはずだ。



ガーン！この技はガードすれば投げれるが空中でくらうとひとたまりもない。アンラッキー。

成功して奴が転んだら跳び蹴り～足払いでダメージをさらに与える。

初めの一撃に失敗してもあきらめてはいけない。その後は三角蹴り～足払いをくり返して地道にダメージを与え続けるのだ。足払いの後はガードするのを忘れずに！

この人は、この人は私たちの…Mr.KARATE

ついに最後の敵、Mr.KARATEとの対決。

こいつは自分とほぼ同じ技を使い、しかもそのパワーは数段上。化物のように強いぞ。まずは対等に張り合うために、奴の気力を奪う。相手の技をくらうかもしれないが、ここはガマンだ。



何がなんでもとにかく気力を奪え！話はそれからだ。

奴の気力さえ奪ってしまえば、あとは三角蹴りの連続で結構いける。ここでは三角蹴りの後は足払いではなく、Cボタンのしゃがみパンチを使うとよい。経験上、これが一番いいようだ。



三角蹴りからCボタンしゃがみパンチ。不思議とよく当たる。

倒されてしまうとつらいが、起き上がり投げなどを積極的に狙っていこう。とにかく守りに入ったら負け。

こいつを見事倒すことができれば、晴れて感動のエンディングだ。はたしてこいつの正体は!?

ボーナスステージについて

3回あるボーナスステージは、全部氷柱割りがいいだろう。連射に自身がなかったら3回目はビール瓶切りでもいい。超必殺技は必要なし！

なお、当然のことながら、今回載せたパターンがすべてという訳ではないので、自分なりの、もっといいパターンを研究してみよう。

※リョウとロバートの能力は差がないので、区別しませんでした。

このゲームをやるなら やはり対戦
龍虎の拳
対戦攻略基礎講座
使用頻度の高い戦法集

発売されてはや一カ月、まさに対戦のために生まれてきたようなこのゲーム。ここでは、その対戦でしか選べないキャラなども含めた、全キャラを通じて使える戦法を紹介していこう。

ショーバージョンからの変更点

まず大きな変更点としては、リョウ・ロバート・ジャックの使える〝投げ〟がかけやすくなったことが挙げられる。前のバージョンでは、相手が挑発しているか、気絶している時か、気合を溜めている時か、気絶している間にだけなげることができたが、発売バージョンでは相手に接近してCボタンを押すだけで、いつでも投げれるようになったのだ。これで、投げを持つ3人は接近戦に強くなったわけだ。

2つ目はCボタンによる強パンチと強キック。以前はただ威力が強いだけの技が出たが、発売バージョンでは相手をふっとばすことができる。強パンチ、強キックどちらを使っても、だ。ただ、キャラの組み合わせによって、状況が多少変化する。基本的に、体格の小さなキャラは大きなキャラをふっとばすことができない。例えば、リョウはリーやジョンをふっとばすことができるが、ミッキーをふっとばすことができず、リョウをふっとばすことのできるミッキーでもジャックをふっとばすことはできない、といった具合だ。相手をふっとばし、転ばすことができるということは、その起きあがりを攻めることができる、ということなので、意外に重要な部分だ。

3つ目は後ろ蹴りの出し方。やはり楽になっていて、ジャンプ中にCボタンを押すだけでいい。壁に向って跳んで、ジャンプの最頂点でCボタンを押せば三角跳びになる。このときのレバーの位置によって、低軌道ですぐに蹴りを出す三角蹴りか、ハイジャンプになるかが変わる。横から下半分に入っていれば三角蹴りに、斜め上から上に入っていればハイジャンプだ。

目立ったところでは以上のような感じだが、他に跳び蹴りを空中にいる間に2回出すことができるというのも知っておこう。ただしジャックのようにモーションの長い技を持つキャラはできない。



これがハイジャンプだ。使いわけよう。

全ての技が強力！リョウ&ロバート

まずは主人公の2人だ。この2人は特に跳び蹴りの強さが目立つ。遠間から足の先をあてるように飛び込んだり、近くから登りで一発あて、下りでもう一発めくりになるように出したりするといい。他にも、跳び蹴りからローキック（C+Bボタン）、足払いとつなぐのもなかなか使える。

遠間の場合は、ダッシュで近づいて正拳（強パンチ・AのあとCボタン）やローキックを突然出すのもかなり使える戦法だ。特にローキックの方はとっさにガードできず、なかなかいい。



いきなり近づいて、コレ！

強パンチや強キック、空中で蹴り勝ったあとの相手の起き上がりに暫烈拳は立ちガードできないと防げないため、相手は起き上り時にローキックや足払いがくるのかを読まなければならないためだ。ただし暫烈拳をガードされると、リョウ・ロバート・ジャックなら投げが、他のキャラなら百烈系の必殺技が必ず入るので注意すること。多用しても構わないが、同じ相手に何度も使うのだけは避けよう。読まれて当然だからだ。



結構いやな攻撃だ。やりすぎると嫌われるぞ。

同じ起き上り時の攻め方としては、相手の胴体にめりこむように跳び蹴りを出すとという手もある。これは相手にとってはかなりいやらしい攻撃だ。

離れた間合いでの戦法では、オーソドックスに虎煌拳を連発するという手もなかなかいい。3発もガードさせれば、それだけで相手の体力はかなり減っているはずだ。

防御関係だが、相手の跳び蹴りに対しては立ちキック（Bボタン）、後ろ蹴りに対しては振り向きパンチか正拳で対抗しよう。



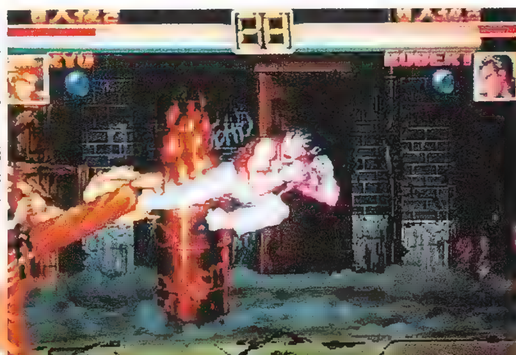
ガードされてもかなりの威力。

ちなみに、ビルトアッパーは無敵技ではないため撃墜されやすく（そのかわり気力は減らない）、飛燕疾風脚は引きつけてからの立ちキックで落とされてしまうぞ。



振り向きジャブ！確実だ。

それと、リョウとロバートは、技の出方などに若干の違いがあるのも知っておこう。リョウは技ができるまで時間がかかるが、出たあとのスキがなく、ロバートは逆に技が出るのが早いかわりに、そのあとスキが生じる。どちらを使うかは好みで決めてもらって結構だが、やはりロバートの方が有利のような気がする。リョウ・ロバートはこんなところだ。



うーん、まったく簡単だ。

裏拳と必殺技で攻めたてろ！藤堂竜白

技の種類があまりに少なく、外見もパッとしないため（おそらく）、人気がないであろう、藤堂竜白。しかし実は強い─その強さの秘密は…

①必殺技が、出るはろ早く、スキがない。また、必殺技の

気力減少度が低い。イコール一気に連発して相手を窮地に立たせることができる。
②跳び蹴りが強い。
③ローキックが強い。
と、こんなところだ。

基本戦略は、相手の飛び道具をジャンプで超えて跳び蹴りに行くか、歩いてじりじりと近づき、裏拳とローキックを巧みに使いわけて闘う、など。気力があるなら、重ね当てを連発して一気にたたみ込もう。



これが裏拳。リーチが意外と長い。

ダッシュしてからの裏拳、ローキックはあまり有効ではないようだ。

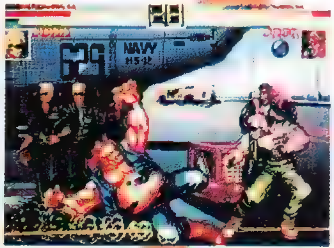
強パンチ・強キックが強い！ジャック・ターナー

このキャラは、立っているときの強パンチと強キックが強い。どちらも前に移動しながら攻撃できるためだ。技の当り判定も大きい。主にこの2つの技を使って闘うことになるが、他にも使える技がある。1つはC+Aの"頭突き"で、これは強力な対空技だ。強キックでも代用可能だが、確実にいくなら頭突きを使いたい。

もう1つは必殺技のスライディングキック。



これが頭突き!?でも強い！



そんなところで出すか！というところで出すのがコツ。

画面の端で使っても、相手がバックジャンプなどをしないかぎり必ず届くうえに、とっさに下段防御しなければいけないからだ。しかし他の必殺技と同様、読まれてガードされると、そのあとに必ず投げられるか必殺技を受けるので気をつけよう。

ダッシュからの後ろ蹴りで闘え！リー・パイロン

素早い動きが特徴のパイロンは、ダッシュからの後ろ蹴り（C+Bのローキックと同じ操作）をうまく使って闘おう。強キックを連続でヒットするので使える。移動にもOKの優れ技だ。これらの技で相手を翻弄し、不意をついて百烈拳だ。パイロンの百烈拳は、リョウやロバートのそれと同じく上ガードしなかった者全てを吸い込み、そのうえ気力の減りが少なく利用価値は大だ。



モーションは多少長いがリーチも長い。



2人とも満タンで使ったところ。気力ゲージに注目。

相手が跳んだと同時にこちらもすぐに跳び、蹴りで撃墜するのもいいぞ。

相手を近づけるな！キング

もうすっかり正体がばれてしまっている彼女。このキャラはやはりベノムストライクを多用して相手を遠ざける闘い方がメインになる。



ベノムストライ…ベノムスト…ベノ…

近づかれてしまったら、ローキックと強キックで牽制し、意表をついて近距離からベノムストライクを叩き込もう。

対空技としてただの立ちキックが非常に使えるので、相手が跳んできたら落ちついて回し蹴りを決めよう。



長い足。ただのキックで出るのはおいしい。

アッパー強し！ミッキー・ロジャース

2つしかない必殺技のうちローリングアッパーは使わなくていいだろう。バーニングアッパーは足元を襲うため利用価値を高い。

通常技では立ちキックで出るストレートとC+B、C+Aのアッパー！、しゃがみキックのアッパーが異常なまでに使える。特に立ちC+Bのアッパーはほとんどの相手をふっとばす（倒す）ことができる。これは覚えておこう。



これね。待ちミッキーは禁物。

最弱キャラか!?ジョン・クローリー

前バージョンでは使えたフライングアタックが、かなり撃墜されやすくなってしまった。しかし当れば強力な技のため、読まれないように、中間距離から意表を突く型で出すようにしよう。

普段の闘い方はリョウ・ロバートとほぼ同じで、ダッシュからのローキックと立ち強キックで攻める。こまめに前後に動くのがポイントだ。そして近距離でもメガスマッシュが意外と使える（気力ナシでも！）のど多用しよう。



気力ナシでもカスで攻撃！頑張れジョン！

対空技は垂直ジャンプもキックと立ちキックだ。

隠れ必殺技は…!?

今回はざぁっと見てきたが、次号ではもう少しつっこんだ内容にしたいと思う。その時までに隠れ必殺技を公表できるようになっているかな？あのキャラとあるキャラの操作方法は？どうかナ…。

一発逆転にかけろ!!

ストリートファイターIIダッシュ 起き上がり必殺技のすべて

緊急徹底講座

©カプコン

「起き上がり昇龍拳は潰せるのか、潰せないのか!?」永い月日、謎だったその全貌が、今、ここに明らかになる!!

文:FRS-N.O㋙

理論編

これが起き上がり必殺技の真説だ!!

「春麗でリュウ（ケン）を投げたときからレバーを斜め上に入れてジャンプし、小キック（パンチ）で跳びこむと、起き上がり昇龍拳はできない」とか、「バイソンの立ち中パンチをタイミングよくめりこませておけば、起き上がり昇龍拳はでない」etc…。

ちまたでよく聞くこんな話。だが、ちょっと待った、本当にそうなのか!?

今月は、カプコン・ストIIダッシュ開発者の協力を得て、リュウ・ケンの昇龍拳を中心に起き上がり必殺技を検証していこう。

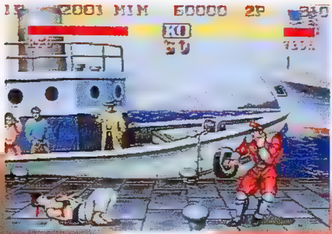
完全無敵!!起き上がり昇龍拳

リュウ・ケンで起き上がりの無敵時間から、出た瞬間から無敵の昇龍拳で無敵～無敵につながるのだろうか？結論から言うと答えはイエスだ。

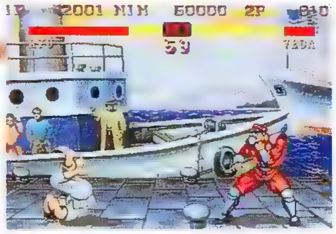
ここで、タイミングが完璧の起き上がり昇龍拳を連続写真で見てみよう（写真①～⑥）

見事に、起き上がりの無敵が切れる最終コマの次のコマは、もう昇龍拳のグラフィック（写真⑥）につながっているのがわかると思う。

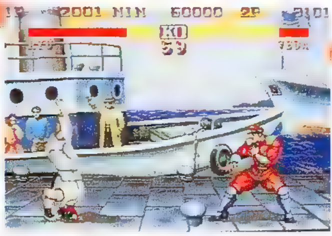
やはり起き上がり昇龍拳は完全無敵だったのだ。



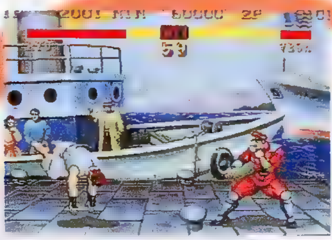
《写真・1》



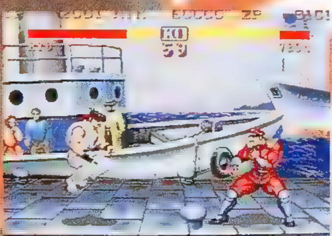
《写真・2》



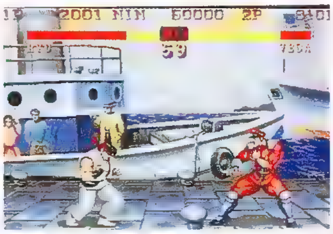
《写真・3》



《写真・4》



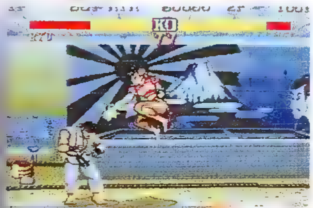
《写真・5》



《写真・6》

では、なぜ失敗するのか？

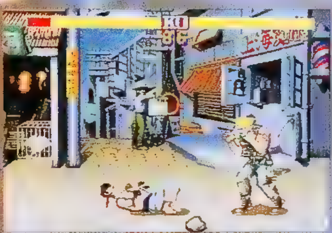
対戦などで、起き上がり昇龍拳をつかう場合、たいてい相手の動きを見ながらコマンド入力している人がほとんどだと思う。



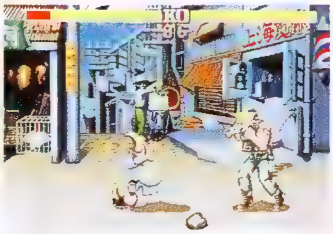
相手の動きに気をとられていると失敗しやすい。

起き上がり昇龍拳が失敗する原因はどうやら、ここにありそうだ。

自分では完璧にやってるつもりでも、実は、失敗してるときは、写真⑧～⑭のようになっていることがわかった。



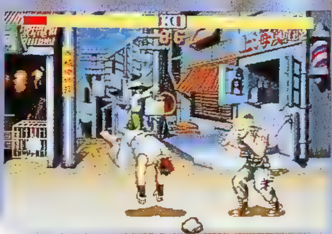
《写真・8》



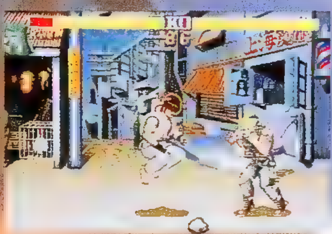
《写真・9》



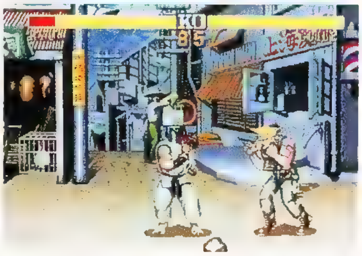
《写真・10》



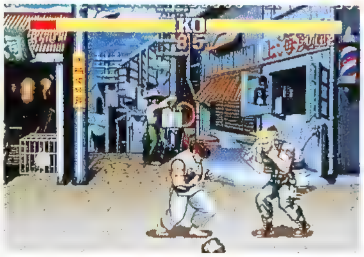
《写真・11》



《写真・12》



《写真・13》これが問題のグラフィック。



《写真・14》

さきほどの完璧起き上がり昇龍拳と較べて写真13という余計なグラフィックが表示されているのが明かに違う点。

このグラフィックは、当然相手の攻撃をくらってしまう、いわゆる「やられ判定」を持っている。

いままで、起き上がり昇龍拳を封じられたと思ったのは、すべてこのときに攻撃をくらっていたからである。

▼▼グラフィックをキャンセルさせろ!!

ここで、ストIIダッシュ開発スタッフから起き上がり必殺技についてコメントを頂いたので見てほしい。

カプコン開発陣に聞く

「まず、すべての起き上がり→必殺技ですが、結論から言うと出すだけなら出せます。

起き上がりの動作から、立ちポーズを表示せずに必殺技につなぐことができるのです。

ただし、その後どうなるのかは、技によって変わってきます。

出た瞬間から完全に無敵になる、リュウ・ケンの昇龍拳などは確実に出ますが、技によっては、攻撃の当りとやられの当りの兼ね合いにより出るが途中で消されたり、または勝ったり、ときには相打ちになったりします」

…ということで、完全無敵の技以外は、相手の技や位置や間合いによって、一応必殺技を出せるがその後で技がつぶされることがあるものの、技自体出ないということはないわけだ。

この記事のあとに封じることができるとか書いてあるがだまされちゃいけないよ!!

▼▼自キャラを見てコマンドを入れろ!!

必殺技が出なかった(写真⑬のグラフィックを表示させてしまった)ということは、技のコマンド入力が遅かったということがわかる。

起き上がり必殺技は一種のキャンセル技と考えてもいいわけだから、**うまくできない人は、コマンドを早めに入力するようにしよう。それでもだめならボタンを連打(必殺技はボタンを押したときと離した両方反応する)しよう。**

一問一答 Q&A

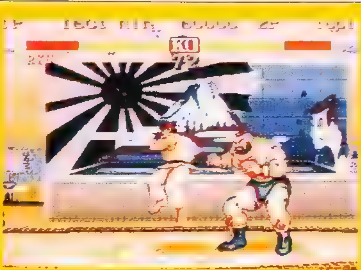
ここでは、ちょっとした疑問を開発のかたにお聞きした。

Q リュウの竜巻旋風脚の下降中の無敵から、着地昇龍拳はやはり無敵~無敵につながりますか?また、同様に昇龍拳を投げに置きかえた場合についてもお願いします。

A 『竜巻旋風脚→昇龍拳は無敵から無敵につなぐことはできません』着地してから約0・017秒間、必殺技を受けつけない時間があります。

竜巻→投げは状況によって変わってきます。

まず、相手が攻撃していた場合(例えば、足払いが竜巻の着地地点にちょうど重なっていたとき)、相手が投げようとしていた場合。それから竜巻旋風脚が相手の手前に落ちた場合、越えた場合です(お互いに100%ベストを尽したと仮定しています)。



ここからは投げも昇龍拳も入らない。

☆**旋風投げVS攻撃の場合**

ⓐ相手の手前に落ちた場合
→攻撃の勝ちです。

ⓑ相手を越えた場合
→投げの勝ちです。

☆**旋風投げVS投げの場合**

ⓐ相手の手前に落ちた場合
→旋風投げが成功する確率…0%
→投げが勝つ確率…50%

ⓑ相手を越えた場合
→旋風投げの100%勝ち。

…これは理論上の結果です。実際は竜巻旋風脚を出している側は連射すればいいのに対し、相手はタイミング良くボタンをおさなければならないので、どちらにしても竜巻側が有利でしょう』

Q 春麗で、鶴脚落(背中蹴り)→百裂キックをすると、たまに相手の逆を向いて百裂キックしてしまうのはなぜですか?

A 『百裂キックをあまり近くで出そうとすると、反対側を向いてしまいます。

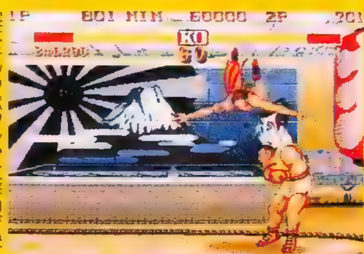
少し離れてからやるようにすると(もしくは少し離れた位置で背中蹴りをヒットさせると、相手の方を向いてくれます。』

Q バルログのフライングバルセロナアタックとイズナドロップについてご質問します。

ボタンによって、性能や攻撃力に差はありますか?

A まず、キックボタンの弱中強によって出しやすさが違います(弱の方がレバーを入れてからボタンを押すまでの反応受けつけ時間が長い)。

さらにバルセロナアタックについては、キックボタンでジャンプしたときに、すでに攻撃力が決まっています(大した差はありませんが、弱のキックは弱く、強キックが強い威力を持っています)。パンチボタンはどれを押しても変わりありません。イズナもどのパンチでも同じです。』



実はキックボタンで攻撃力が決まっていた、バルセロナアタック。

Q 春麗のスピニングバードキックは、下降中も無敵だそうですが、ためしに着地点にガイルを待たせ、しゃがみ連打していると下降中の春麗に当ってしまいます。なぜでしょうか?

A 『よく見てもらえればわかると思いますが、スピニングバードキックは出はじめほど高く、着地点にいくにつれて高度が下がっていきます。

このとき、比較的高い位置の攻撃は当ってしまいます。』

Q 背中を向いたまま投げることはできますか?

A 『通常はありえませんが、自分の投げの間合いが相手の投げられ間合いに入っていれば、もちろん投げることができます。

ただ、背中の投げ間合いは非常にショートレンジのため、かなり難しいと思われます。』

Q ケンよりもリュウの方が1000点昇龍拳を当てやすいのはなぜですか?

A 1000点昇龍拳の時間はリュウが約0・067秒間、ケンが約0・017秒間だからです。

また、昇龍拳はコマンド完成時から無敵ですが、ケンがこのときから攻撃判定があるのに対し、リュウの攻撃判定は一瞬遅く生じます。たまに、リュウの昇龍拳が着地ガードされてしまうのはこのためでしょう。

さらに、上昇中の攻撃判定が横はリュウ・ケンともに同じですが、縦はケンのほうが少し長く設定されています(リュウが拳から帯までなのに対してケンは、拳から曲げた方の膝まであります)

…お忙しいところ、ありがとうございました。



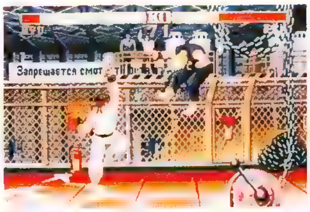
曲げた膝まで攻撃判定を持つケンの昇龍拳。

実戦応用・基礎編

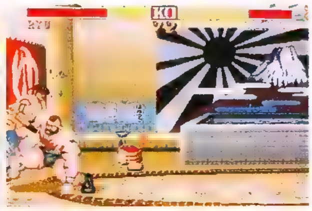
理屈がわかってもらえたところで、いよいよ実戦編だ。

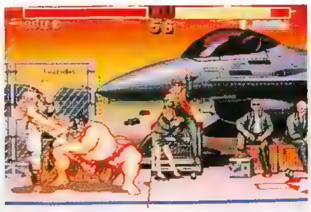
今まで起き上がり必殺技が出ない（出にくい）とされてきた技をいくつか挙げるので、友達などに協力してもらって起き上がり必殺技で撃破できるように練習してみよう。

○若干、遅めに跳びこんで、早めに大パンチを当ててくる相手（全キャラ共通）に対して起き上がり昇龍拳。


相手の位置が高いので当ると300 点昇龍になりやすい。

○起き上がりに、足払い系（ザンギエフの大足払い、ダルシムのしゃがみ中キック＝スラスト、リュウ・ケンのしゃがみ大足払い、春麗のしゃがみ中足払いや元キックなど）に対して起き上がり昇龍拳、サマーソルト、スピニングバードキック。


画面端に追いつめての大足払い→スクリューのハメも脱出!!


このときにサマーソルトのコマンド入力が終了していればバッチリだ。

○本田の大百裂張り手に起き上がり昇龍拳、サマーソルト。

○ベガのサイコクラッシャー（または、ベガの腰から足のやられ判定がない部分を相手の起き上がりに当てる、サイコテイル）に対して起き上がり昇龍拳、サマーソルト。


サイコテイルだと、お互いに無キズですり抜けることが多い。

…これらは一見して出ないような（失敗しやすい）タイミングで出されても必ず起き上がり技を出すことができる。

実戦応用・上級編「めくり対策」

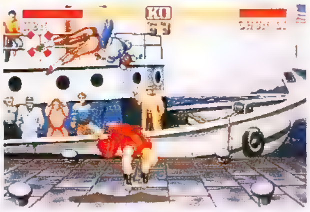
いままでは、こちらの起き上がりに対して、相手が正面から跳びこんできたときの説明だったが、今度は跳びこすように跳んでくる「めくり」の場合については見てみよう。

相手がめくりでくる理由は主に2つある。

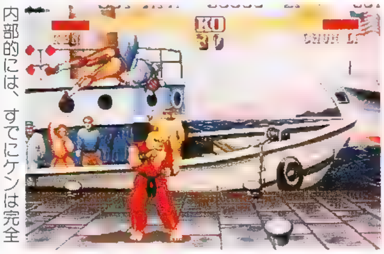
ひとつは、レバーを横に溜める必殺技（ブランカのローリングアタック、本田のスーパー頭突き）と逆側に回りこむことによって溜めを解除させるため。つぎに、単にコマンド操作をどっちに入れればいいのかを迷わせるため。

ガイルのサマーソルトは、レバーを上だから、引きつけ方によっては、ちゃんと逆方向に出てくれるが、問題は昇龍拳のコマンド入力。

ストIIのときの起き上がりは、リュウ・ケンの足の向いている側を正面と見たててコマンドを入れなければならないが、ダッシュでは自分の向きに関係なく、相手側に向かってコマンドを入れるようにしないと出ない。

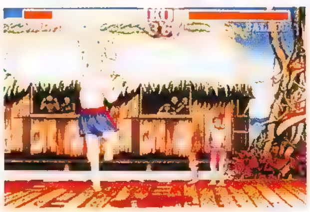

このようなときは左向き（左→下→左下）に昇龍拳のコマンドを入れる。

ちなみに、これは余談だが、通常、めくられて振り向く側は、ちょっとでも振り向き始めたら判定面ではもう完全に振り向いていることになっている（振り向き途中であっても）。覚えておこう。


内部的には、すでにケンは完全に左側を向いていることになっている。

もし、相手が完璧なタイミングでめくってきても、こちらのタイミングも合っていれば、コマンドが逆側でも自動修整して、ちゃんと相手側に技を出してくれることがある。（リュウ・ケン使いなら一度や二度こういう経験があるんじゃないかな?）

ただし、これは体の幅に関係しているらしくタイガーアッパーカットでは修整してくれないようだ。


なんで振り向いてくれないの～！

主要起き上がり必殺技のデータ

●昇龍拳

○長所＝完全に無敵～無敵である。

○短所＝なし（あえていうならば、フェイントとすかしに注意）

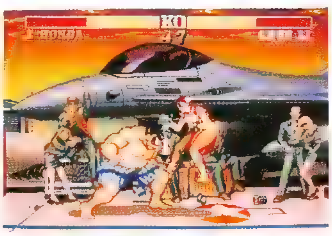
○相手側から見た封じ方
＝封じることはできない。

●スーパー頭突き

○長所＝小ボタンなら、頭突きに入るまでの時間を利用して攻撃を外せる。

○短所＝小頭きは、出るのが遅いので着地ガードされやすい。

○相手から見た封じ方
＝めくりで頭突きの溜めを解除させる。


起き上がりに使うなら中ドスコイがベスト。

●サマーソルトキック

○長所＝出かかりの約0・033秒は完全無敵。

○短所＝足を振り上げるときに相打ちか一方的に負けることがある。

○相手から見た封じ方
＝出かかりの0・033秒のつぎの0・033秒間にガイルの手（拳）周辺にや


ここだ!! このガイルの左手付近に攻撃を当れば…（でも運がよくて相打ちかな…一方的に勝つのは極めてまれ）。



㊙ストIIターボ情報
アメリカで見てしまった
日本での発売は？



今回のAMOAショーでは、ストIIダッシュTURBOが出展されていた。これは、ダッシュのニューバージョンとでもいうべきもので、まだ試作段階ではあるものの、海外では発売する予定があるらしい。

内容は、ストIIのスピードアップバージョンという感じで、すべてが速い。本来は速く動けるものにウエイトをかけているのだが、それを20%くらいはずして全体的にスピードUPしている。

また、他の点も少しずつ変えていくらしい。春麗がヨガフレイム操作で青い火の玉をとばしたり、ダブルニープレスではまらないように、ダブルニープレスを出すときに一瞬間があくようになっているのだ。

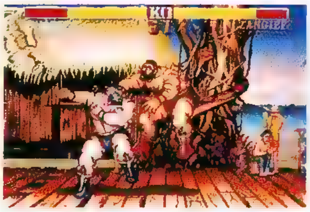
日本国内でもぜひ発売してほしい。

（ぜんじ）

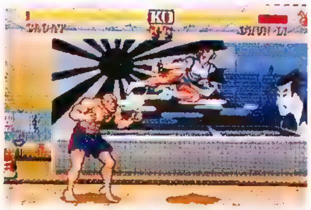
られ判定がある。そこをなるべく上の方からリーチのある攻撃で狙う。

●スピニングバードキック
○長所＝手をついてから、足の攻撃判定が生じるまで無敵。
○短所＝ただ起き上がりに相手の攻撃は防げるが、その後が…。
○相手から見た封じ方
＝足を開いて移動を始めてから、しゃがみパンチ系の攻撃で。

●ダブルラリアット
○長所＝出たときの最初の0・1～7秒が最も強い瞬間。
○短所＝その最強時のザンギエフの頭上数ドットとひざから下にやられ判定あり。
○相手から見た封じ方
＝頭上か足もとに比較的攻撃が長く出ている技を重ねるか頭か足に攻撃を当てる。


ザンギVSザンギの起き上がりの対空兵器として有効。

●タイガーアッパーカット
○長所＝出かかりの2枚のグラフィック（共に約0・03秒間）後に攻撃判定があり、やられ判定のない、最強状態がある。
○短所＝上昇中でもやられ判定が大きいグラフィックが多くある。
○相手から見た封じ方
＝遅めに跳んで上方で攻撃を当てる。または起き上がった約0・11秒後に遠くから足払いを当てる。


「タイガー…」ボスッ!!引きつけが足りないと消されるアッパーカット

修行あるのみ!!

今回は理屈めいた話が多くなってしまったが、分っていただけただろうか。起き上がりの最後のポーズがキャンセルできるということを念頭に置いて、完璧に技を出せるようにち日々鍛練に励んでほしい。

起き昇、起きサマ、もう怖くない(少しは)!
起き上がりはこう攻めろ

オキアガリセメール派代表C・LAN

前のページで、悲しいことに「起き上がり昇龍は絶対である」ことが証明されてしまった。アキアガリセメール派の自分としちゃあ、ものすごく残念というわけだ。だが俺はあきらめん。おそらく一生涯起き上がりに対して攻め続けることだろう。打たれても切られてもあきらめぬ不屈の闘志…俺は大事だと思うな。みんなも今がチャンスだ。このさいセメーヌ派からセメール派に転向しようぜ！

結局なんのコーナーだっけ?

起き上がり必殺技でこれやられるとちょっとやだねってのは何だろう。
○昇龍拳
○サマーソルト
○スーパー頭突き
○ローリングアタック
○タイガーアッパーカット
こんなところかね。ほかにもリュウの竜巻だとかスピニングバードだとかいろいろあるけど、まぁいーや。とりあえず今挙げた6つに絞ってこうか。

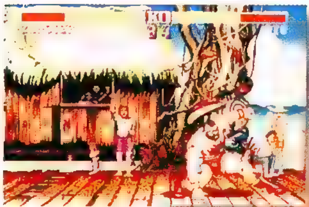
起き上がり封じるんすよ

まず全般的に使える技をおーまかに見ていくよん。

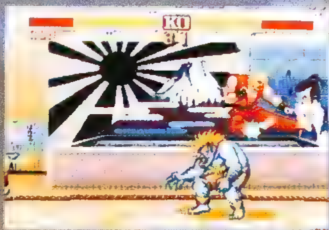
その1　頭撃ち
そのまんま、相手の頭に当てるように大パンチなどで跳び込むこと。昇龍拳やサマーソルトなんかに使えるね。


「出ないよーん」といいながら跳び込むといいぞ。

その2　大足プッティング
これは人間の足をかたどった大きなプリンなどではもちろんない。単に大足払いを置いておく感じで攻めること。ザンギエフが強いんだね。スーパー頭突きに勝てたりして嬉しいぞ。なお、断るまでもないと思うが「大足プッティング」などと呼ぶ奴は誰もいない（と思う）。今考えたんだから。

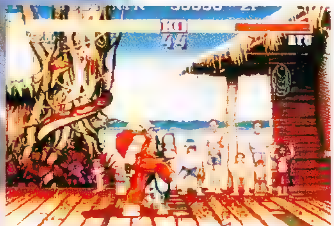

ザンギの大足って何でこんなに強いんだろ。

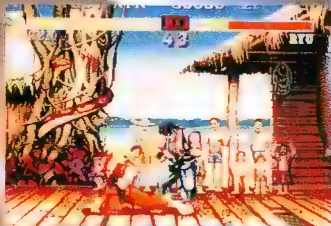
その3　チャントメクール
「めくり」のこと。こんな風に呼ぶ奴ぁいない。ここで注意してほしいのは、めくりずらい、というかほとんど無理なのがいるということ。通常の直立状態でめくれないキャラは、リュウ・ケン、E・本田、春麗、バイソン、バルログ、サガット、かな。この中で四天王の3人以外は、ピヨれば楽～にめくることができるんですね。
今思い出してしまったんだけど、マイキャラはリュウ・ケンで、めくる技は大蹴りだからね。ザンギのボディプレスやベガの蹴りはどのキャラもめくれるよん。

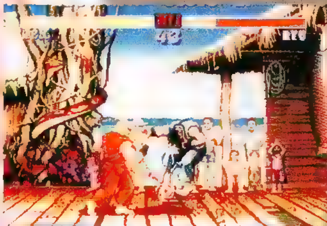

ぼーらめくったあ。

技別の封じ方だ！

○しょ～りゅ～けん
基本的に頭撃ち、大足がよいね。めくりは実は難しいのだ。ほかには昇龍を出したり（リュウ・ケン）、ダブルニーを重ねるように出したり、うま～く跳び込めばスカらせることもできる。しかしセルフディレクションコントロールが働いてバチンとくらうときもあるので注意ね。ガードして持つのも手。
リュウ・ケンなら早めジャンプ→着地昇龍や、立ち小キック（近い位置でのローキック）→小足払いとやって、小足からキャンセルで竜巻や昇龍を出すのもいいぞ。

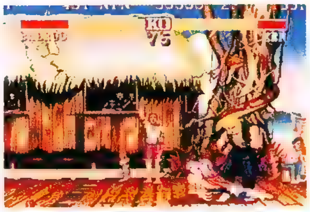

入ったあ。


こうつないでキャンセル


しょーりゅーけん!!

春麗の場合、投げた後のレバー入れっ放し小パンチ跳び込みが有効だ。昇龍は出るには出るが失敗しやすい。前のページに斯されてはいけない。しかも小パンチが入れば足払いでも掌底百裂でも何でも入ってしまうんだよこれが！使わない手はないね。端に投げたときはタイミング狂うから

やっちゃだめだよ。
　ほかにはバイソンの立ち中キック、バルログの中足払いなども出にくい。バルログの中足は、そのまましゃがみ中ツメ×2につなげるからもし入ったら…へっへっへーって感じだね。ダルシムのスラテト（中足）も出にくいんだよへイと。


はーい、あとツメ×2確定ね。ラッキー。

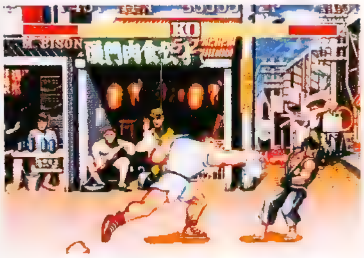
○サマーソルトキイーックさ
　やっぱ頭撃ちか大足だね。めくりもグーだ。ザンギのボディプレスでサマーを消せるのは大きい（密着して跳ばなきゃいけないけどね）。


ガイル君、きみの失敗じゃないんだ。くやむこたない。

　また、バイソンの頭撃ちはほぼ腹の当たりに当てるところが他キャラと違うので注意。
　あっそう、ブランカは電撃で重なってると返されにくいね。これはすべてに使える。
　また、バルログでローリングの爪の先をめり込ませておくのもよい。出ても消せるのだ。

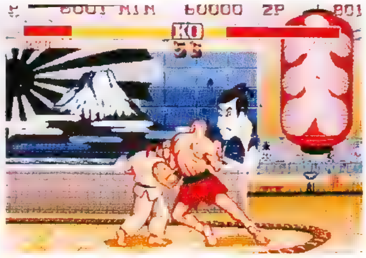
○スーパー頭突きでごわす
　本田の起き上がりに跳び込むのは無謀。リュウ・ケンの早めの跳び込み着地昇龍、ザンギの大足払いあたりが効果的だねえ。めくりもベガ、ザンギ以外はつらい。ザンギの大足は小頭突きを出されても勝てることが多いってのがミソだね。

ローリングアタッキング
　有効なのは腹くいこみキックだね。斜め45°から突っ込むといいんだよこれが。大足も比較的使えるがシャラドガッてことはやっぱあるからね。
　ザンギエフなどならばローリングを先読みして、少し早めにしゃがみ中、大パンチでガツンとやるのもよい。
　バイソンは起き上がりにダッシュストレートを重ねておくのがいい。タイミングが悪くても相討ちだ。まず勝てるぜ。この方法は昇龍やサマーにも比較的使える。


そのうちブランカはおそれおののくようになる。

　めくりができるキャラはめくるのが一番確実。ローリング反対出しになってもケツで返せる。くらうのはタイミングが悪いってことね。あ、ローリング反対出しってのはガード（ため）状態で相手が跳び越したら、ブランカの向きが変わった瞬間にポンとボタンを押して出すローリングのことね。なぜこんなことができるかわかるかな？

○タイガーウッポカッツ
　大足か、早め着地昇龍、もしくはめくり、跳び越しすからせがグー。
　あと、若干遅れで跳び込むのがいいね。起き上がりで出すとアッパーが出た後の弱い状態でくらってしまうのだがこれは難しい。


熟練が必要なのであまり狙わないほうが…。

　セオリーとしてはサガットの起き上がりには攻め込んじゃマズイって感じだね。

ものは試しだ

　起き上がり対策を表にまとめたので、そっちを参照して君も今日からセメール派の一員になろう。成功したときの喜びといったらもうあんた…え?リスク?…ま、人生はギャンブルさ、返されたっていいではないか。めげずにレッツ！セメールでいこうぜ！

起き上がり必殺技対策一覧

	基本的な封じ技	昇龍拳	サマーソルト	スーパー頭突き	ローリング	アッパーカット	めくる技	頭撃ちの技
リュウ・ケン	大足、頭撃ち、めくり、波動拳、昇龍を絡めたバリエション	立ち小キックからのバリエーション		（めくり不可）	45°キック		大蹴り	大パンチ
E・本田	大足、頭撃ち、めくり、血股、百裂、スーパー頭突き	立ち中ひざ2段蹴り					腹	大キック
春麗	中足、背中蹴り、百裂	投げた後に小パンチでジャンプ		（めくり不可）			（大パンチ）	（どれでも）
ブランカ	ローリング、電撃		垂直欽ちゃん				（大パンチ）	（大パンチ、欽ちゃん）
ザンギエフ	大足、めくり				早めのしゃがみパンチ		ボディプレス	（大パンチ）
ガイル	頭撃ち、ソニックブーム				45ガイルキック		×	（小、中キック）
ダルシム	ヨガファイア、ヨガフレイム、スラストキック、立ち中パンチ						×	×
バイソン	ダッシュストレート、ターン、パンチ、大足、頭撃ち	立ち中キック				逃げパンチ	×	大パンチ
バルログ	ローリングクリスタルフラッシュ（ツメ部分）	中足払い	垂直キック		垂直キック		×	（垂直キック）
サガット	下タイガー、大足、頭撃ち			アッパーカット	アッパーカット	アッパーカット	×	大キック
ベガ	めくり、サイコテイル、ダブルニープレス						大蹴り	めくるのでなし

※空欄は基本技で対応できるということです。

ポリゴンを堪能するぞ!!

バーチャレーシング V.R.

行けるところは、とことん行こうぜ!

担当 ずるずる

走れるところはどこだあーっ!

ポリゴンを持っているという点のすごいところは、どの方向にも行けてしまうこと。

これにより、レースとは関係のないところに行けてしまうのだ。

ここのカラーページでは、その面白さを堪能すべく、V.R.で遊びまくったものを集めてみたぞ!

もし機会があったら試してみよう!

逆走だあ!

最もやらないことの1つがこれ。一応逆走はできるが、ある程度時間が経つともどされてしまう。

ミディアムのコースの先のない、切れているとこ目指して、どこまで行ける大会ってのが意外にも面白い?



もどされるまでが勝負!走れーっ!

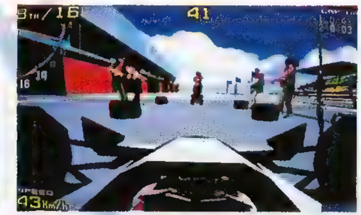
ピット作業も見逃せない!

ピットに入ると順位は落ちるが、タイムはとまってくれる。たまにはマシンを壊してピットに入ってみるのもいい。

そのあたりをちょっとまとめてみた。



ピットロードへ進入!



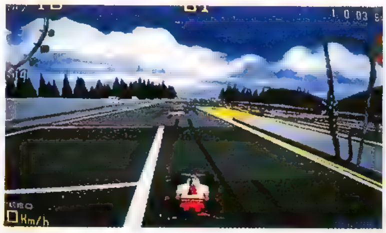
ピットクルーが、待つ中へ!準備OK!



さあマシンを上げてタイヤ交換開始!



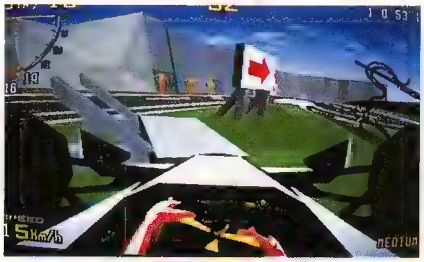
ピットクルーが忙しく交換作業をしている。しかしよく動くわ、これ!



交換終了、GO!! そしてピットアウト…。

看板を倒して遊ぶ?

こんなことをすると一発でフロントウイングがボロボロになるけど、看板を次々に倒すのって難しいんだなあ。意外に抵抗あるんだわこれ!



ガン!ガン!ガガガン!!



この看板、重いのかな、まとわりつくんだよね。

レースクイーンの顔が見たい!

エキスパートのコースを選ぶと、スタートする直前、こんなシーンになる。

初期設定が、ビジュアルの2だから、急いで1にしないと、お姉さんの顔が見られないのだ。



急いでビジュアルのボタンを1へ!





んん？あっちのお姉さんのほうがきれい？
くそう２人か、ずるい！



うおーっ、どんどん大きくなる！髪がジャマじゃあーっ！



ドガシャーン！バトレーゼがこの前、これに近かったね。

激しいクラッシュも見もの！

こーんな風になることは、最近のレースでは見られないが、クラッシュすれば裏返ったりもする。このあたりはポリゴンならでは、かな。

こんなところへも！

最後におまけとして、マシンをピット内へ突っ込ませてみた。一応入れるようだが、リバースがないので、ピット内から外へ向くのはちょっと難しい（時間的にね）。よーく見ると、タイヤのスピンで、緑色の物体がパラパラと見える。まあ深く追求するのは、よそう。





本当に意味のないことをしている。しかしこんなところまで入れてしまうとは、すげえ！

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FOCA フジテレビ OFFICIAL

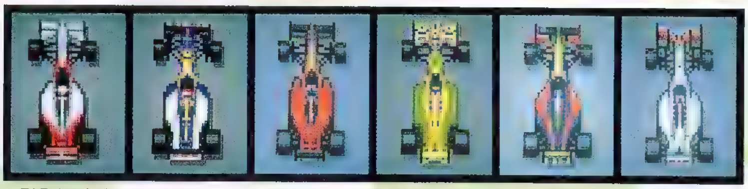
'92 F-1GPの最新データによる バージョン・アップのF-1ワールド!

F-1 GRAND PRIX Part II

公式F-1GP
シミュレーション

コース幅やマシンを大きくし、走りのクオリティもアップ!

ウィリアムズ、マクラーレン、フェラーリ、ベネトンのビッグ4に、ベンチュリーとフットワーク、
計6台の中から君の1台を選んで、アタック!



マクラーレン ホンダ　ウィリアムズ ルノー　フェラーリ　ベネトン フォード　ベンチュリー ランボルギーニ　フットワーク 無限

2モードから選べるF-1バトル

1. ワールドモード

全16のグランプリコースが4つのグループに分けられています。そのうち1つのグループをチョイス!
一定タイム内に入賞すると、自動的に次のコースがプレイ可能。全4戦をクリアすると栄光のエンディング!
周回数は、クオリファイ1周+決勝3周の計4周。そして第4戦の決勝は4周のアタック!

2. フリーランモード

全16のグランプリコースから1コースをチョイス。一定タイム内に6位以内でラップできれば入賞。

全く新しい オーバーテイクボタン
1レース3回まで使える「オーバーテイクボタン」。一定時間エンジン性能をアップさせ急加速!バトルはさらに加熱する!

ドライブ・テクも華麗に! 2方向レバーと、アクセル、ブレーキ、オーバーテイクの3ボタンの操作性は抜群!

近日登場! アクションゲームの決定版!

Ta·o Taido

○4人対戦可能

★夢・ファンタスティックプレイ★
SYSTEM VIDEO SYSTEM

ビデオシステム株式会社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358(代) FAX.075(723)0368

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
12 No.82 December 1992



うひょ〜ひ！ストⅡダッシュ全国大会。すご〜くもりあがったぜ！もう、信じられないくらいね。ぜひ、君にも見てほしい。感じてほしい。やっぱり、人間ってパッションが大切なんだよな。これからはパッションフルーツでもくってがんばろうぜ。

バク烈!! 究極いち押し!! このゲームは誰にも止められない!!

この一手を忘れるな!! 超絶攻略 OH!! GO!! GO!!

ストⅡダッシュ緊急アップアップ講座

NEW GAME WASSHOI

好評連載

広告掲載ページご案内
ゲーメスト12月号

表紙：「龍虎の拳」SNK　イラスト by 藤原ひさし／表紙写真：天地を喰らうⅡ ©カプコン

ストⅡダッシュ緊急アップアップ講座

ザンギエフVSザンギエフ対戦フローチャート

間合いの見切りがポイント！ ガードスクリューを使いこなせ!!

YOU.A

恒例のチャート式攻略、3回目の今月は、ザンギエフvsザンギエフの同キャラ対戦より足払い間合いの攻防を、そしてスクリューのかけ方でも特に重要な「ガードスクリュー」の入力法について、ちょっと突っ込んで考えてみよう。

ザンギvsザンギは、同キャラ対戦の中でもかなりおもしろい闘いだ。常にスクリューを背景に秘めた大技の応酬、攻め合いが繰り広げられる。まちがってもため系の必殺技を持つキャラ同士のような姑息な待ち合いにはならないだろう。読み、だまし合いの要素ももちろんあるが、やはりスクリューのかけ方が重要となる。スクリューの入力法についてはこれまで何回か触れているが、ここでもう一度、レバーの回し方、特にガードスクリューの入力法について説明していこう。

ガードスクリューのかけ方

ザンギエフで転ばされたあとの起き上がりに、相手が足払いや百裂系の技をガードさせようとしているときは、やはり起き上がりスクリューで返すのがベストだ。起き上がる瞬間に、相手のどんな攻撃が体の上にかぶせてあっても、こちらが確実に入力していればスクリューはかかる。

しかし、起き上がりにレバーをやみくもにぐるぐる回しつつ、パンチボタンを連打しているようでは、かからなかったときに相手の技を一方的にくらってしまい、リスクが大きすぎる。

そこで有効なのが、「ガードスクリュー」だ。これは、起き上がる直前にレバーを1回転させ、しゃがみガード方向でレバーを止めておき、起き上がりに合わせてパンチを押すという入力法だ。ガードスクリューと大げさにいっても、ザンギでスクリューをかける上で、この回し方は基本であり、すでに実践している人も多いはずだ。細かく見てみよう。

スクリューパイルドライバーのメカニズム

スクリューのコマンドは、簡単にいえば「レバーをぐるっと1回転させてパンチ」だが、正確にはこうなっている。

「レバーを上下左右の4方向に、右または左回りに0・2秒以内に入れ、パンチボタン入力待ち状態をつくる。それから0・23秒以内に小パンチを押す」

パンチはもちろん中・大ボタンでもかかる。ただし、入力待ち時間が小に比べて短いため、ガードスクリューを狙うのであれば、小パンチを使うのが望ましい。

いったんコマンドのレバー部分が完成し、パンチ入力待ち状態になったら、レバーはどこに入ってもかまわない。そこで、ガード（しゃがみガード）方向で止めておき、保険をかけつつ吸い込みを狙おうというわけだ。

前置きが長くなったが、具体的にはこう入力することになる。

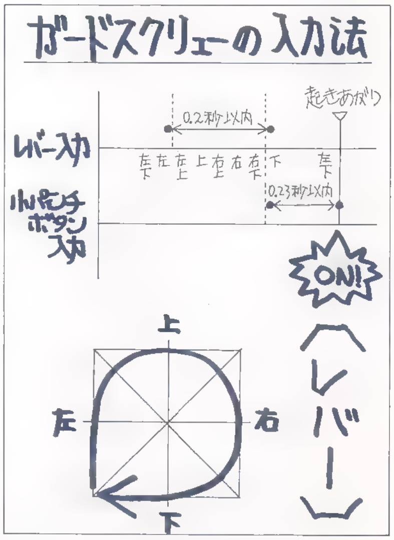
「起き上がる前に、レバーを左下から（左からでも可）左↓左上↓上↓右上↓右↓右下↓下↓左下とすばやくぐるっと入力し、左下でとめたまま起き上がりの瞬間に合わせて小パンチ」（相手が右にいるとき）

ここでは左下から右回りに入力しているが、もちろん左回りでもよい。

注意すべきは、入力待ちになってから（右回りでは下にレバーが入ってから）0・23秒以内に小パンチを押すということだ。最初のうちは、起き上がりの瞬間に左下で止められるようなタイミングでレバーを回すのも難しいが、スムーズにかけられるように練習しよう。

この回し方は、起き上がりスクリューを狙うときにとどまらず、いろいろな状況で効果を発揮する。むしろ、実際には起き上がり以外のケースで使うことのほうが多い。

たとえば、相手の跳び込みをガードしている間にレバーを回し、ガードが解けた瞬間に吸い込みを狙うとか、跳び込みをダブルラリアットで返しそこねたあとに、くらいスクリューに持っていくといった使い方だ。失敗してもガードになるわけだから、相手とからんだときは、技の切れ間があれば吸い込むつもりで、レバーを1回転ずつリズミカルに（ぐるぐるではなく）回すクセをつけておこう。



足払い間合いの攻防

おもに大足払い、立ちスクリューを狙いつつ闘う。

ポイントは間合いの正確な見切り。やはり大足払い主体に攻めることになるから、空振りしないように注意する。

もし、相手が近くで大足払いを空振りしたら、すぐに踏み込んで大足払いか立ちスクリューを決める。

こちらが大足払いを空振りしたときに、立ちスクリューばかり狙う相手には、空振りしている間にレバーを回しておき、相手がかけにきたら逆に吸い込みを狙ってみよう。

足払い合戦では、お互いに相手の大足払い空振りに神経を集中している。そこで、大足と見せかけて同じグラフィックの小足払いをわざと空振りし、続けて大足を出して踏み込んできた相手を転ばせるというフェイントもある。

跳び込んで攻めるなら、ジャンプ大パンチが比較的返されにくい。近めから跳ぶときは、相手が大パンチをくらった場合をイメージし、着地スクリューをかけられるようにレバーを回しておく。

相手の跳び込みに対しては、近ければダブルラリアットですべて対応する。ただし、相手の大パンチとは相討ちになったり、ときとして一方的に負けることもある。このためダブルラリアットを出したあとは、相手の攻撃をくらおうが返そうが、レバーを1回転させて常にくらいスクリューの準備をするクセをつけておこう。

やたらに跳び込みばかり狙ってくる相手には、立ち中パンチや立ち中キックでけん制し、跳んだ直後にはたき落としたり、頭突きを狙ったりするのもいいだろう。

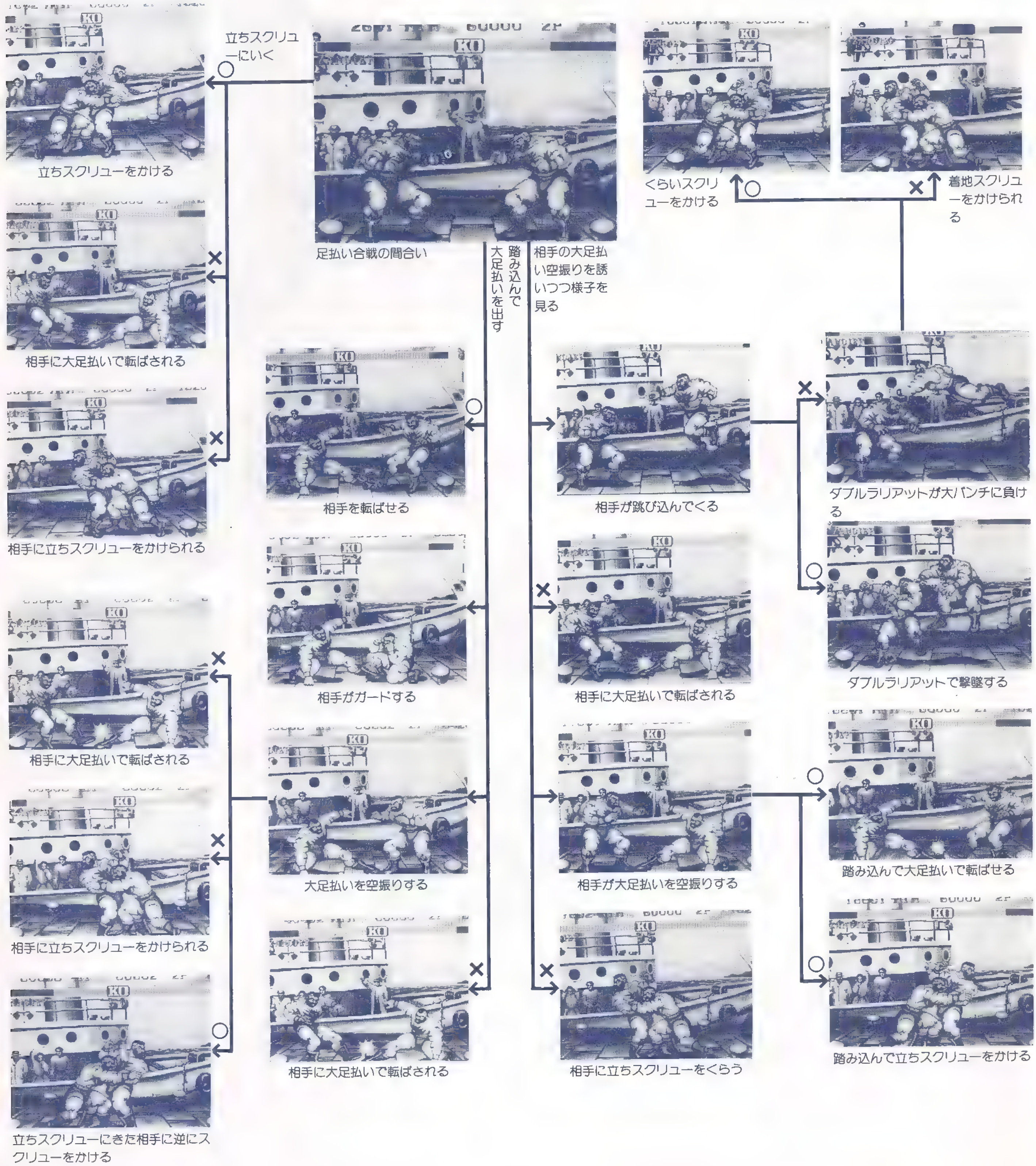
遠くからの跳び込みには着地を大足払いで転ばせようとすると、逆に大パンチをくらってしまう。早めに反応できれば登り蹴りが返しやすい。

足払い間合いでほかに使えそうな技としては、垂直ジャンプからの大パンチ（ブレーンチョップ）や大キックがある。ブレーンチョップは意外に強く、間合いによってはダブルラリアットさえ返せる。大キックのほうは、引きつけて出せば大足払いにきた相手に当てられる。どちらの技もけん制に使える。

全国のザンギエフファンのみなさま、いかがでしたでしょうか。ザンギエフは特に奥が深くおもしろいですね。

次回も今回に続き、ザンギエフの攻略を予定している。同キャラ対戦以外でも特に有効な、「立ち小キックスクリュー」を取り上げてみよう。お楽しみに！

足払い間合いの攻防


足払い合戦の間合い
立ちスクリューにいく
立ちスクリューをかける
相手に大足払いで転ばされる
相手に立ちスクリューをかけられる
踏み込んで大足払いを出す
相手を転ばせる
相手がガードする
大足払いを空振りする
相手に大足払いで転ばされる
相手に立ちスクリューをかけられる
立ちスクリューにきた相手に逆にスクリューをかける
相手に大足払いで転ばされる
相手の大足払い空振りを誘いつつ様子を見る
相手が跳び込んでくる
ダブルラリアットが大パンチに負ける
ダブルラリアットで撃墜する
くらいスクリューをかける
着地スクリューをかけられる
相手に大足払いで転ばされる
相手が大足払いを空振りする
踏み込んで大足払いで転ばせる
踏み込んで立ちスクリューをかける
相手に立ちスクリューをくらう

君も

ストIIダッシュ緊急アップアップ講座

苦手を克服しよう!

クランケ：ずるずる
ドクター：石井ぜんじ
ヘルパー：うじゃり

恐怖! ずるやんが強くなる! ガイル編

編集部一弱い私（ずる）にぜんじ編集長とうじゃり氏がクリニック開始!キャラものが苦手な君もきっと参考になるぞ!

●ずるやんのストII歴



キャラクターものが超苦手な私も、ストIIの大ブームに乗り（編集部内はそれ一色だったし）、私も何気なく始めた。持ちキャラは、ザンギエフとダルシム（強くなかった）。結果的には全キャラをやってしまったが、どれもベガ止まりだった（そんな中で自己満足してるのが1コインで54回スクリューができたこと）。ダッシュになって少し飽きたのか、力が入らず5人目までいけばいいレベル。編集部員のプレイを見てるせいか、対処法は頭に入っているが、実践できないタイプ。

とりあえずガイルでプレイ!

まずクリニックする前に、うじゃり氏相手に対戦を開始。私がガイル、うじゃり氏がリュウ。対戦ダイヤグラム上ではガイルが強いはずなのだが…、結果は、ガイルがボコボコに負け。情けねぇ。



ガイルがボコボコ!弱さが光る!

横にいるぜんじさんが何やら紙に書き出したぞ!さあクリニック開始だ!

ガイルの患部はここだ!

クリニック ① 「レバーの入力方法が悪い!」

ガイルの必殺技である「サマーソルトキック」「ソニックブーム」が出にくいこと。また、レバー入力のタイミングの悪さから、中キックで敵の目前へニーバズーカをやってしまうことを指摘された。



入力ミスでニーバズーカが出る!危険!

ケア ① 「正確な操作をしよう」

必殺技が出ない大きな理由として、ために入るためのレバー入力が遅いことがわかった。これのせいで普通なら出るタイミングで出せないのだ。

この対策としては、本人が意識してすぐためるクセをつけるようにすることだ。

ニーバズーカが出てしまうことについては、根本的に技の出し方を覚え直し、レバー前後＋中キックを操作しないようにすることだ。

クリニック ② 「大サマーソルトキックは必要ない!」

大サマーソルトキックは、当たらなきゃ全然意味のない技。大きく動いてしまうことが相手に有利になることを理解していなかった証拠だ。



スカされると…。どうしようもないね。

ケア ② 「相当意識して直さないとダメ!」

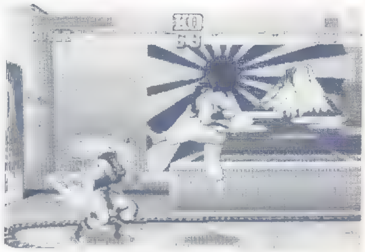
もうこれはクセになっていたので、相当注意していないと、ついつい出してしまう。時間はかかるが、確実に直したいポイントだ。

クリニック ③ 「ソニックブームを出すタイミングが悪い!」

攻撃方法がワンパターンなので、その中の展開でソニックブームを出すと「バシーン!!」と一撃くらってしまう。

ワンパターンなのも原因だが、特にソニックブームを出すタイミングが読まれてしまっていることを指摘された。

もっと悪いのが、ソニックブームを出したあと。歩いていってしまうということも悪い点であると指摘された。



読まれるとこうもあっさりやられる!

ケア ③ 「ガイルは手堅くいけ!」

ここぞというときのガイルの突撃は、恐怖さえ覚える。

しかし、無意味な突撃、接近戦は、ため技を有効に使えないハンデを背負い、いい展開と言えない。

特別な突っ込み方がないかぎり（覚えていない）手堅く試合を進めるほうがいいだろう。これは私の性格に反するので心苦しい展開なのだが、勝つためとあれば実行せざるを得ないところだ。

この悪いところを直すとなると、各キャラに対する対処法を覚えておく必要がでてくる。大変ではあるが、それも強くなるための一歩である。

今回は、ガイルで、対バルログ、対リュウ・ケンをクリニックしているので、参考にしてみてくれ。



ずるやんのストⅡダッシュ対戦クリニック！

ガイル対バルログ編

飛びまわるものに対して何の対策もないのが現状。返し技を覚えて対抗だ！

あまりにも基本的なことなのだが、対戦慣れしてない人（私だ）にはわからない領域だ。

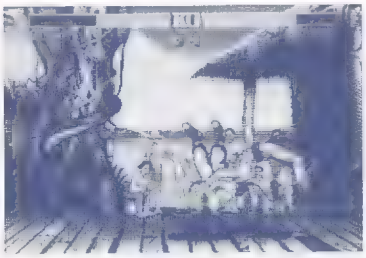
その飛び大パンチだが、かなり早めに反応しないと、バルログのスピードに負けてしまう。常に心の準備が必要だ。

大パンチは、ジャンプと同時でOK。ジャンプは垂直、もしくはバックジャンプが望ましい。バックジャンプならためができるしね。

とりあえずこれでイズナ系の技は大丈夫だ。

クリニック ① 「ことごとく投げられてしまう！」

とにかくよく投げられてしまう。返し技を知らないということだけで、これほど楽に懐に入られてしまうとは。これでは勝負にならない。



ドスーン！投げられた〜！

ケア ① 「返し技を覚えよう」

イズナドロップや、フライングバルセロナアタックに来たとき、飛び大パンチで返せればいいだけ。サマーソルトキックでは、読まれて手前で降りられてしまうからだ。



そうか、こうも楽に返せるとは！

クリニック ② 「よくピヨる！」

スピードのある攻撃をされると、応戦しなきゃと思いガードを忘れ、攻撃をくらってしまい、ピヨってしまう。



知らないうちにいっぱいくらって…ピヨったー

ケア ② 「ガードを固めよう！」

まずどれだけくらったらピヨるのかを身体で覚えないといけない。だがこれは時間がかかる。ためを生かしつつできることと言えば、そう、ガードを固めることだ。

手堅く闘うというのは、ガードも含むということ。



堅く！堅くいくしかーおっと足払い。

空中からの攻撃系が返し技で封じられてしまえば、バルログはしゃがみ系の足払いかパンチ系、そしてローリングクリスタルフラッシュの攻撃にでてくることになる。

ガードに徹したとき、これらの攻撃に対応できるのは足払いだ。足払いでその攻撃の出始めを狙ってみるといい結果がでること間違いなしだ。

クリニック ③ 「相手が倒れたら…」

飛び込めばいいのはわかっているのだが、よく返される。返されるのが怖いのでそのうち飛び込まなくなってしまった。



ど、どうしよう。ウロウロ…。

ケア ③ 「位置を合わせて飛び込め！」

要は、飛び込む位置とタイミング。慣れるまでは早めがいいみたい。あとは、そのときの攻撃。着地ギリギリで大パンチを出し、ガードされなかったら小サマーソルトキックだ（簡単にいうけど、これができるようになるまで時間がかかること、かかること！）。

ガードされたときは、距離をとるため、足払い、パンチの連打をしておくほうがいいだろう。見極めができるまでは、ガードされていようがいまいが小サマーソルトキックを撃ってたけどね。

投げ返しが怖いが、要は飛び込んでからの大パンチをいかにおそく出すかだ。



まず位置を決めてから…。



ジャンプ！大パンチはまだよ！



ここで大パンチ！入ったあ！



そして小サマーソルトキック！こううまくいけばいいんだけど…。

クリニック後の対バルログ戦

返し技、ガード固めをするようになってから、バルログに飛ばれなくなった。これにより落ち着いてゲームができるようになった。

加えて、接近してくるときに足払いを合わせるようにしたら対戦数の少ない私でも、うじゃりバルログにいいところまでいけるようになったぞ。

うーむ、でもうじゃり氏はバルログが苦手だっていってたからなあ。まだまだこれから修業をつまねばならん！

ずるやんのストIIダッシュ対戦クリニック！

ガイル 対 リュウ・ケン編

展開を読まれると、いかにガイルが有利であってもつらい。フェイントがポイントかな。

クリニック ① 「読まれている！」

自分は一生懸命やっているつもりなのだが、気がつくと攻撃がワンパターンになってしまっている。

私の場合、接近するためにソニックブームを出すパターンをくり返したため、うじゃり氏にそこを狙われ、カウンターの竜巻旋風脚をくらうのだ。必殺技が、自殺技になっていることを指摘された。



ソニックブームを撃つと…ブンブンブン！

ケア ① 「フェイントを使え！」

何度もやっている場面ではあるが、急にパターンを変えたり、フェイントを加えると相手もそれにつられて何かしてくることがある。これはまたとないチャンスだ。

私の場合なら、ソニックブームのフェイントをかけて竜巻旋風脚を出させ、そこへサマーソルトキックをぶち込むと効果絶大だ。

クリニック ② 「鳥カゴになったら…」

リュウ・ケンといえばやはり波動拳による鳥カゴ。上級者ならガイル相手に完璧にやってくる。



どうすればいいのだあーっ！

ここでの相手はうじゃり氏。当然のごとくやってきた。しかし、私はなすすべもなくガードに徹する…。

ケア ② 「バックジャンプだ！」

ただ波動拳を撃ってくるだけなら、ある程度先読みしてバックジャンプだ。早めに着地できたら大サマーソルトキックを撃ってみよう（もちろん射程内でないとまずいけど）。

速いの、遅いのと波動拳を撃たれるのであれば、定石通り、速い波動拳をガード直後のソニックブームだ。



バックジャンプなら、すぐサマーソルトキックも。ソニックブームで出せるぞ！

クリニック ③ 「飛び込むな！」

リュウ・ケン相手に飛び込むほど危険なものはない。

わかっているんだけど、押されているとつい飛び込んでしまうのだ。



こうなるのはわかっているけど…。

この原因は、私がリュウ・ケンをやった場合、飛び込まれたときに昇龍拳が撃てない点にあるようだ。相手が編集部員でもかまわず飛び込む。結果は、昇龍拳のえじきだ！

ケア ③ 「垂直にジャンプすればいい！」

なんと、その場でジャンプすればいいとのこと。近いと足払いに気をつけないといけないが、とりあえずは昇龍拳は避けられた。

でもこの操作、慣れないとクセで飛び込んでしまう。なんともレバーをニュートラルにもどすのが苦手みたいだ。

クリニック ④ 「倒したらどうする？」

「起き上がり昇龍拳」というのが頭にあるせいか、倒したあとの展開があまいと指摘された。

自分なりに考えたところでは、とりあえずソニックブームを撃っておくのだが、これほどガードしやすいものはないようだ。

ケア ④ 「起き上がりを攻めろ！」

結局、これをやることになる。

要は、位置とタイミングだから、慣れてしまえばそれまでなのだが、コンマ何秒の起き上がりのタイミングを攻めにいくのだから、そうそうできるとは限らない。でもやらないよりはましかも。

とりあえずできるまでは、早めのタイミングで飛び込んでいって、少しずつ遅らすようにしていけば、おのずとタイミングがわかりそう。

あとは、ギリギリで出す大パンチをガードさせなければいいのだが。



飛び込み大パンチサマーソルトキック―ガードされたけど、これが起き上がりへの対応だ。

慣れるまでは、大パンチのあと昇龍拳を出して、流れを覚えるとよさそうだ。

クリニック後の対リュウ・ケン戦

自分から飛び込むことが少なくなったことと、手堅くいくことにより、以前よりは攻め込まれなくなった。

しかしやはり相手はうじゃり氏だけあって思うように試合をさせてくれない。いろいろ工夫してワンパターン化しないように気をつけているのに、先読みされる。このあたりは対戦してきた数がものをいうようだ。

クリニックを終えて…

さすがはぜんじさん、するどい指摘に感動してしまった。しかし、興味がない、苦手だという意識がこうも人をヘタにするのかと実感。やはりやる気のある人にはかなわない。

負けるのが嫌でストIIの対戦は避けていたが、少しでも勝てるようになると、欲がでてくるみたい。

ガイルの修業を続けつつ、もう一つの持ちキャラ、リュウ・ケンを次回トライしてみようと思う。

余談。対戦中、後ろでYOU・A氏うるさく悪いところを指摘してたなあ。今に見てろよ！（これって無謀？）



クリアまであと一歩!!
バース

今月は全30面の最後のステージ26～ステージ30を攻略!!

OPERATION THUNDER STORM

FRS－N.O

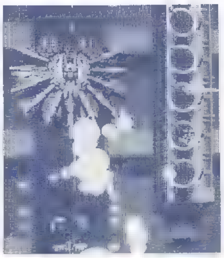
ステージ26 ～基地内部

「巨大コンピュータ、デルタ7への入り口である。二体のスパイダーMK・IIが確認されているが、その他の詳しい情報はわからない」

始まってすぐに筒の分岐点がある。どちらへいっても構わない（後で筒の切れ目が点在しているので）。ここで左へ移ろう。



最初の分かれ道は、右にアイテムキャリアーがいて、その奥にステージ1ボスの改良発展型・スパイダーMK－IIがいる。ステージ1とちがい、砲身からレーザーを撃ってくるので、あまり接近しないほうがいい。



砲身からの斜めレーザーに気をつけて攻撃する。

また、この付近には地面に開閉式の小型砲台が点在している。もちろん、閉じているときはこちらの攻撃は受けつけずに、弾が素通りしてしまう。砲台が弾を撃ってくる、その瞬間を狙おう。

このあと、6台のバラまき弾を撃つ移動砲台がいる。



中型機のリングレーザーに囲まれたらすぐボンバー!!

ここで、もう1カ所分岐していて、左側にはスパイダーMK－IIがいる。

ここは左へ行ったほうが楽だ。右は、下のほうからも移動砲台がでてくるため、危険。

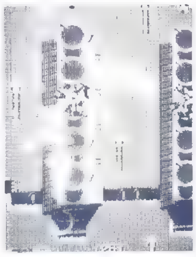
3回目の分岐（海がみえるところ）からは、中型艇が停泊している。

つぎの分岐点で、3方向に分かれている。



ここの筒のところに回転火炎砲台が設置してある。ボンバーを使い、ポッドをめりこませて破壊しよう。

画面下方を横切ってつくる青ザコに注意。



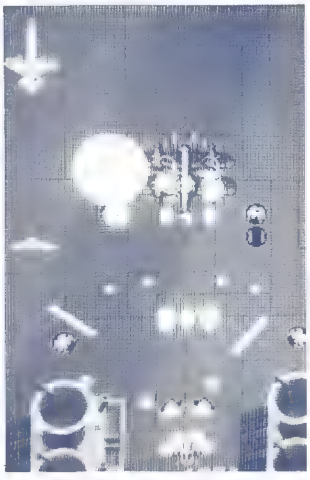
筒上を移動する火炎砲台はボンバーを使って張りつけ。

また、このときに、画面上部から大型ミサイルが多数降ってくる。普通に撃っていればいいが、無理に破壊しようと動きまくらないほうがいいだろう。自機の進路を邪魔するものだけを狙っていこう。

最後の巨大ハッチの手前に青レーザーを撃つザコが一斉に現れる。画面の中央一番下にいればレーザーはよけやすいと思う。



ステージ26クリア寸前。飛んでくる砲身を狙え。



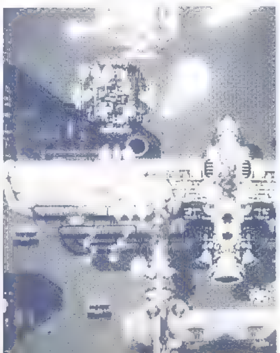
筒地帯の終わりにくる青ザコラッシュ。

右上に砲頭を切り離して飛ばしてくる戦車が左右に2台ずついる。スクロールするときは気をつけよう。

ステージ27 ～基地兵器工場

「デルタ7内、軍事工場では、さらに強力な兵器が造られようとしていた。製造中の無人兵器を破壊しつつ、さらに内部へと突入する」

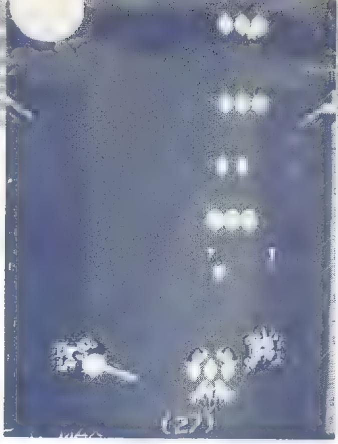
兵器工場内部とあって、地上には、ステージボスだったドラゴンフライや、ブラッディホークなどの量産タイプが並べられている。



すでに背景と化したドラゴンフライ…。

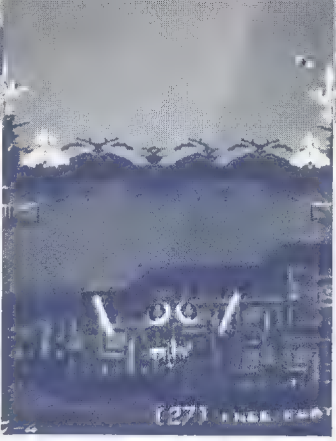
これらは単なる背景ではなく、こちらの攻撃を受けつけて、部分的に破壊することができる。ちなみに攻撃はしてこないし、壊さないときに重なっても大丈夫。

ただ、当たり判定のあるまま残してしまうと、その後ろにある砲台にこちら側のショットが届かないので、なるべく早く壊せるところは壊してしまおう。
つぎに、ハッチを破壊したあと、戦車の出入り口地帯が



左右のハッチから出てくる戦車。すぐレーザーを撃ってくるぞ!!

ある。ここの通路正面にスパイダーMK-II地帯がいる。
ここを出ると、先ほどのドラゴンフライ地帯と同じように今度はブラッディホークが並んでいるところに出る。
ここでは、移動砲台が狂ったようにオレンジ弾を撃ってくる。うまくポッドで消しつつ攻撃しよう。
クリア前に、砲台が戦闘機になって飛んでくる戦車が2台、ミサイル発射台が2台、青レーザー戦闘機が出現する。



ここでも青ザコラッシュがある。

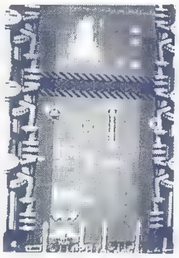
ステージ28 〜基地内部



右下から左上へ行く地点。この青戦闘機に注意して左側へ。



激突注意!!



ロケット弾の発射直後の隙間に入ってよける。

このステージ前半は細い通路が続く。
初めに左へ行くときに青ザコが左から右へ横切る。タイミングを間違えると、レーザーを撃たれてしまうぞ。
左側へ行っても、砲頭が飛んでくる戦車が2台いる。
ここの通路は、床面に開閉式の砲台が設置されている。この一瞬後に左からザコ編隊がくる。
通路がせまいうえ、画面中心より下から出てくるので、くれぐれも激突しないようにしよう。
再び右へ戻るところで、弾をバラまく戦車が、上から一台、左から一台くる。逃げないでポッドで消しつつ、撃ちこむようにしよう。
ここで右にいくわけだが、右下の壁沿い開閉式小型砲台が4台ある。
閉じてるときに回りこんでポッドを重ねてしまうか、ボンバーを使って、その後の右からくる戦車群もろともフッ飛ばしてしまおう。
つぎに、上からロケットが2基飛んできたあと、下からロケット発射砲台がくるが、この砲台のロケットを発射した直後に入ろう。
その後、十字の通路を、砲頭が戦闘機になる戦車が上からきて、横の通路からくる。
ここは、十字路の中央にモビちゃんがいる。
早めに出現させ、集まったところを一気に全滅させよう。
この後も、通路は続くが、つぎは火炎砲台だ。計3台出現するが、このときに両端を戦車が通る。さらに火炎砲台は中心からレーザーを撃ってくる。
ここは非常に連射力が要求されるところだ。2台が1画面に出てきてしまったら、迷わずボンバーを使おう。
また、火炎はよく見ると、回転して、火を吹く方向は2タイプある。十字型と斜め十字だ。
よって、この炎の長さの範囲内まで下に下がられるとマズイ。こういうときも、迷わずボンバーだ。

モビちゃんでヘリ部隊を全滅させろ（もっと早めに）。





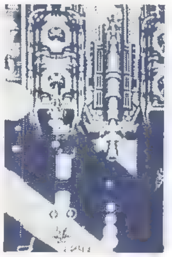
回転ファイアー。カタイぞ…。

ステージ29 〜D・U・O
＝次空間精神攻撃体―ディメンジョン・アンボディ・オフェンダー

このへんで弾よけする。



で、ハッチが開いたら撃ちこみにいく。



パーツを付け足していくときに撃ちこんでおこう。



「D・U・Oは自分自身を巨大な戦車に組みこみ、自ら攻撃を仕掛けてきた。オペレーションサンダーストーム最後の戦いがいま、始まる」

スタートしたときは、前の面とは変わって広いフィールドでの戦いだ。
ザコ編隊、戦車など、大し

スコア・システムを把握しろ!!

このゲームをプレイしていて気になる、点数システム。点数システムを制さずしてゲームを制するなどほど遠いことであるのは当然だ。
ここでは、いくつかの点数の設定、その他を公開しよう。
☆ロケット発射台
マップ上のある地点に触れることによって現れるロケット発射台。このアイテムの効果は「敵ザコの出現キャラが変わる」。
…一口に、こう言われてもなんのことかイマイチよくわからないと思う。これをくわしく説明しよう。
①空中雑魚敵（戦闘機）は各ステージごとに難度によってどの種類の戦闘機が出現するか完全テーブルを持っています。1つのステージで8タイプ敵を持たせることができます。
②マップ上にこのテーブルの敵が出現するポイントが数十カ所あり、スタートから一番最初の出現ポジションのみ現時点の難度を見て、どのタイプの敵を出現させるか決定します。つまり一番最初の出現ポジションがきた時の難度がAだった場合、敵はタイプ6の戦闘機が出現します。

難易度	0、1	2、3	4、5	6、7	8、9	A、B	C、D	E、F
雑魚敵タイプ	1	2	3	4	5	6	7	8

STAGE3 空中敵、難度出現表

難度	フォーメーション	敵ネーム	
0 1		インフィールド	TYPE
2 3		ボーク	TYPE A.B
4 5		ボーク	TYPE C.D
6 7		ボーク	TYPE E.F
8 9		インフィールド	TYPE
A B		ボーク	TYPE A.E
C D		ボーク	TYPE D.E
E F		ボーク	TYPE E.F

③以後出現ポジションが来ても難度はみず、敵はタイプの順番にそって次々と変化します（タイプ6の戦闘機⇩タイプ7の戦闘機⇩タイプ8の戦闘機…）。
タイプ8の戦闘機以後は、またタイプ1の戦闘機に戻り、以後ループします。
④この時にロケット発射台アイテムを出現させると、その時点で敵出現テーブルが逆転します（タイプ8の戦闘機⇩タイプ7の戦闘機⇩タイプ6の戦闘機…）。
もう一度ロケット発射台アイテムを出現させると、もとの流れに戻ります。
⑤自機がOUTになって戻された時はクリアされ、再び最初の出現ポジションが来た時の難度を見て戦闘機のタイプを決定します。ステージがクリアされるとこの敵出現テーブルは終了です（参考までにSTAGE3の敵出現テーブルを入れておきます。またSTAGE5以後へリコプターが出現するようにしてあります）。

ボーナス・システムを把握しろ!!

①ボムは数が多いほど得点が高く加算されるようになっています。
（1つ・1000pts 2つ・



超絶攻略 この一手を忘れるな!! OH!! GO!! GO!!

た攻撃はないが、6個目のアイテムが出たところで、上方から斜めに光球が現れる。

これにぶつかってもミスとなる。この光球は、D・U・Oの発した弾だ。

D・U・Oの巨大な砲身からは3種類の弾を発射してくる。

まずひとつめは、直線に撃つ光弾、つぎにその光弾が八の字に発射されるタイプ、つぎにX字にオレンジの弾。

この3種の中でポッドで防げるのは、オレンジの弾のみ。

巨大な砲身に撃ちこみつつ、両端のシャッター部から戦車がでてくる。

この戦車は青レーザーを撃ってくる。もちろん、ポッドで防ぐことはできない。シャッター部は、開いているときにしか、こちらの攻撃を受けつけてくれない。

周囲の砲台もそうだが、最優先に破壊するところは前部、特に巨大砲身とシャッター部だ。

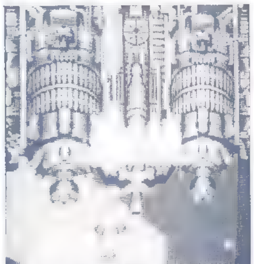
中心部の巨大砲台は、ボンバーを使った無敵時間中に撃ちこめば、早く壊すことができる。

中央後端にある回転レーザーは、45度ずつに3本ずつ撃ってくる。接近しない限り、レーザーが下方にくるころは、間隔が広くなっているので避けやすいだろう。

一度爆発してから新パーツを合体させてくるので、アームが伸びて砲台類を設置してくるときに、少しでも多く撃ちこんで早めに、少しでも多く破壊してしまおう。中央を再び破壊すると、床がはがれて襲ってくる。

これに当たってもミスになる。

ちなみにガトリング砲もポッドでは防げないぞ。

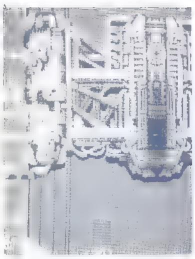


先ほどと同じところで攻撃。

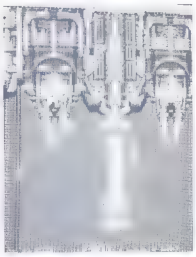


このガトリング砲はポッドで防げないぞ!!

最終面 ~D・U・O ステージ30・D



同じく撃ちこみ。ただし、ピンクレーザーに気をつけよう。



隙をみては中心の砲台に撃ちこみにいこう。



今、撃ちこんでいるレーザー砲台は移動する。

「D・U・Oは2機の力に屈したかに見えた。予想以上の2機の攻撃力に、D・U・Oは最終形態へと変化する。最強の武器を装備して襲いかかるD・U・Oを2機は倒すことができるか」

ステージ表示が30になるまで、ボンバーが3個以下だったら、レバーを回してボムを溜めておこう。

下からD・U・OⅡが出てきたら、左へ寄って、伸びてくるアームを狙って攻撃する。

ただし、設置が終わったら逃げないとレーザーのえじきになってしまうぞ。

右へ強制スクロールしたら、左側と同様に右側のアーム部を狙って撃つ。



中心部はボンバーを使って早めに破壊してしまおう。

つぎに中央部の巨大砲身を設置しようとしてくる。

ここは、巨大砲身に集中砲火する。設置完了したらボンバーを使いながら破壊するまで攻撃。

これで結構、弾の逃げ場は確保できたはず。

この段階で目障りなのは、両端の爪の根元のところにある回転レーザー砲台、こいつを先に壊そう。

そうしたら、その奥の三連レーザーを攻撃する。

レーザーの周期は両はじの2発→中心の一発(orその逆パターン)か、3発一斉に撃つかのどれか。

また、D・U・OⅡの端へいくと、小型の弾を直線にバラまくが、フロントポッドで消せるので、あせる必要はない。

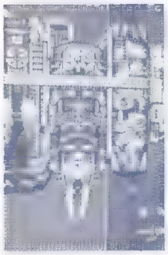
このあたりから、床がはがれてくる。画面の下方をよく注意して見ていよう。突然、めくれてきても対応できるように。

さて、中心部の3連レーザーは、自機を狙って横に移動してくる嫌な砲台だ。

自機が一カ所にとどまっていると、どんどん撃ってくるので、横に動いて、移動砲台に攻撃させないようにしよう。

後部の3WAYレーザー×2基のところは、29面同様に弾の間を避けるようにしたい。

…と、全30面をすべてみてきたが、どうだろうか?連射装置がないとつらいところもあるが、ボンバーを駆使してがんばってほしい。



ほとんどパーツを壊したところ。だが、右上の砲台が残っている。

3000pts　3つ・1万pts　4つ・2万pts　5つ・3万pts)

②ボスを早く倒すほどボーナス得点が高くなります。

③リュウアイテムは早い時間で出現させるほど大昇龍拳となり、頂点で取得すれば2万pts得点に加算されます(以後下がるほどに得点が低くなる)。

④白い戦■機(得点編隊)は確実に出現する場所もありますが、ある得点に達すると出現します(ボスステージでは出現しない)。5機全滅させると1000pts加算され、連続で倒していくと1000pts⇩2000pts⇩4000pts⇩8000pts⇩1万pts(MAX)と加算得点が増えていきます。

⑤STAGE8の空中機雷は破壊すると得点が2000pts加算されます。連続で破壊すると2000pts⇩4000pts⇩6000pts⇩8000pts⇩1万pts⇩2万pts加算されます。

⑥STAGE10では最後に中敵(ランチャースナイパー)6機出現します。全滅させるとボーナス得点として10万pts加算されます。

⑦中敵戦車(ミサイルトレーラー)の大型のミサイルは、車体にセットされている時に破壊すると1000pts加算。発射されてから破壊すると5000pts加算されます。

⑧STAGE13、17に出現する大型機マザーシップグレイトは、格納庫を地上に降ろす前(格納庫と一体の時)に破壊すると2万pts得点が加算。分離時は本体5000pts、格納庫が2000ptsとなります。

⑨STAGE21~25にかけてのボスオンパレードステージは、ボスを連続で倒していくと次のようなボーナス得点が加算されていきます。

ボスクリアボーナス得点+前ステージのボスクリアボーナス得点が加算。

■ボスクリアボーナス得点■

STAGE21	1万pts
STAGE22	2万pts
STAGE23	3万pts
STAGE24	4万pts
STAGE25	5万pts

例えば、連続してボスを倒しSTAGE22をクリアした場合の加算得点は、ボスクリアボーナス得点+前ステージのボスクリアボーナス得点2万pts+1万pts=30000pts加算されます。

次のステージ(STAGE23)もクリアした場合の加算得点は、3万pts+3万pts=6万pts加算されます。

プレイヤーが一回アウトになってSTAGEをクリアした場合はボスクリアボーナス得点のみで、前ステージのボスクリアボーナス得点はキャンセルされます。よってSTAGE23で、自機が一回アウトになってクリアした場合は、3万ptsのみ加算されます。

よってノーミスでSTAGE25をクリアした場合5万pts+10万ptsで15万pts加算されます。

⑩STAGE25のボスブラッティフォークを破壊した後、脱出機が出現します。この脱出機を破壊すると2万pts加算されます。

⑪最終ボスの最高ボーナス得点は100万ptsです。

⑫ファイナルSTAGEクリアに残機が得点として加算されます。

一機に対して10万ptsとして計算され加算されます。

…と、いうわけだ。おわかりかな?

次から次へと明らかになっていく秘密

これを読めばモヤモヤ解消間違いなし！

ワールドヒーローズ

たった1ヵ月で大きく変わった対戦状況
必殺技の維持が可能になったことで今後はどう変化するのか？

担当:KAL
協力:BUG.ONE

先月からわずか一ヵ月で大きな変化がおとずれた。まず一つ目は表を見てもらえばわかるように、なんと先月ではトップだったドラゴンが最下位に落ちてしまったのだ。ドラゴンファンは泣くしかない。そして二つ目は、これまた驚いたことに、必殺技に維持が可能なことが判明したことである。

必殺技コマンドを常にスタンバッておく

必殺技の維持が可能とはどういうことなのか？まずはそこから説明していこう。

通常、各必殺技にはコマンドを受けつける時間が設定されており、その定められた時間内に正しい入力がなされなければ必殺技は出ない。どれも0．2〜1秒程度のごくわずかな時間だ。ところが、これから説明する方法を使うと、一度コマンドが入力されればあとはいつでも必殺技が出せるようになるのだ。

やり方は、とりあえず普通に必殺技コマンドのレバーの分だけを入力（ボタンは押さない）。次にそのコマンドのレバー入力のどこか一カ所に、絶え間なくレバーを入れ続け、出したくなったら最後に入れなければならない所にレバーを入れ、ボタンを押す。わかりづらいと思うので、例をあげよう。

例1 ジャンヌのフラッシュソード

レバー入力は、下方向（↓・↙・↘のどこでも良い）にしばらく入れ、真上と同時にキックボタン、この必殺技の場合下方向ならどこに入れても０Kなので、一度溜めてから少し歩いてすぐに斜め下（ガード方向がベスト）に入れ、また少し歩いてすぐに斜め下に入れ…を繰り返し、出したくなった時点で真上に入力すると同時にキックボタンを押す。これだけで歩きながらのフラッシュソードが出せるのだ。



細かく動いて突然フラッシュソードだ。

下方向にレバーを戻すタイミングは早ければ早いほどいい。あまり歩きすぎて必殺技コマンドの受けつけ時間をすぎてしまうと、レバーを下方向に戻しても溜めは解除されてしまっている。したがって、ケイレンしているかのような動きがベストなわけで、ピク、ピク、ピク、ピクッと細かく動いて突然フラッシュソードを出す、こうなればいいのだ。

それと、一番初めの溜めを斜め下（ガード方向）で作っておくと、以上の方法でオーラバードを出すことも可能である。オーラバードに必要なレバーの位置は相手の反対側の横方向、つまりガード方向（↖・←・↙）・相手が右にいる場合）のあとに相手のいる方向（真横）なので、斜め下にレバーを入れるということは、フラッシュソードとオーラバードの双方を維持することになるのだ。

こうなると相手にとってはオーラバードがくるのが、フラッシュソードがくるのかわからなくて手をだしづらくなる。そうしているうちにも、ジャンヌは相手に接近し、少しづつだが相手を端に追いやることもできるようになる。ただ、これだけをやっていると、相手に必殺技を溜めて移動してますよ、と言っているようなものなので、通常の動き、普段の動きの中にいかにさりげなく組み込むかで価値が変わってくるのだ。



ガード態勢でオーラバードを溜めるのだ。

例2 ブロッケンのハリケーンアーム

必殺技の維持は溜め系のものにとって大きな助けとなるが、このハリケーンアームのように出しずらいものにとってもいくらか助けになる。

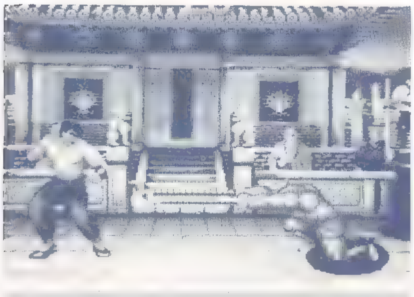
ハリケーンアームのコマンドは、相手が右にいる場合、↓→↘＋パンチボタンだ。したがって、レバー入力を終えたあと、前進・前しゃがみ（斜め前下）を繰り返し、相手が跳んできた所で↘に入れパンチボタンを押すだけで、簡単にハリケーンアームを出せる。ただ、ジャンヌのフラッシュソードと違ってガード方向に入れられないのと、多少コマンドが難しいのが難点だ。



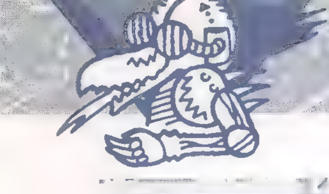
相手が跳んできたところでパーンチ!!

以上の方法で、一度入力された必殺技コマンドを長時間持続させることができるようになったわけだが、欠点もないわけではない。フラッシュソードとオーラバードの場合はいいとして、ハリケーンアームの場合は、ただのしゃがみパンチを出そうと思ってもハリケーンアームになってしまう、という事態もありうる。

これは単にガード方向に入れてからパンチボタンを押せばいいわけだが、どのみちこれだけしていれば勝てるというものでもないので、やはり普段の動きの中にうまく取り入れいく必要がある。例えば、



通常の動きにとり入れろ!!



必殺技を持続させている間にも関係のない小技は出せるので、これを利用してフェイントを混ぜつつ読まれにくくする、といった具合いだ。

ここにあげなかったキャラの各必殺技（連射系・ドラゴンのドラゴンキック、ブロッケンのグレネードランチャーは除く）でもできるので各自でためしてみてほしい。とにかく、工夫しだいで十分に闘いを有利にもっていけるはずだ。今後どのように影響してくるのか楽しみだ。

ドラゴン最下位に！ トップは圧倒的強さ、ジャンヌ

当初から予想はされていたが、正にその通りの展開になったという感じでトップにきたのがジャンヌ。オーラバードの前後にほとんどスキがない。跳び小パンチからの足払い連打→フラッシュソードの連続技が異常に使える。フラッシュソード単体の性能もよく、出した瞬間が無敵である点と、リーチが長いのが強み。フェイントをまじえつつオーラバードで相手を飛ばせ、立ち大パンチか大キックで撃墜するというパターンも効果的。

また、相手を端に追い込んでからが猛烈で、大足払いキャンセル・フラッシュソードのエンドレスで、タイムオーバーまで相手を封じ込めることも可能だ。



この攻撃からは逃れられまい。



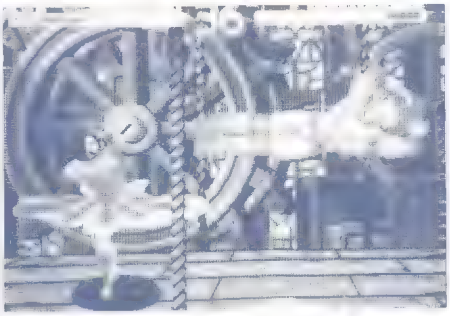
バリアなんてメじゃないのだ。



フラッシュソードは連続技が超強い。

平均点男 ラスプーチン

ラスプーチンは特別なことをしなくても、まんべんなく全キャラと闘えるキャラで、空中戦に強いのと、立ち大パンチの強さが目立つ。特に技一つ一つの威力が高く、やはりつかみ技は驚異だ。一部のキャラ（マッスルパワー、J・カーン）に対してはアクセルスピンが対空技になることもポイント。



アクセルスピンは対空兵器となる。

世界制覇は無理か J・カーン

J・カーンもほぼ全キャラと互角にそれ以上に闘えるオールマイティーキャラ。跳び蹴りが強く、ハンゾウ・フウマの烈光斬（烈風斬）やブロッケンのグレネードランチャー・ラスプーチンのファイアーボールを見てから跳んでも間にあったり、ケツ落とし（跳び小キック）からの投げが異様に返されにくい。マッスルパワーやドラゴンに対して待ちプレイをしても強い。特にマッスルパワーに対しては無情なほどで、しゃがみ小パンチ連打からの破極道orモンゴリアンダイナマイトでほぼ無敵。しゃがみ小パンチに大足払いを合わせられなければ負けようがない。

技一つ一つの破壊力、残体力が少なくなった時の一発逆転性（技の威力の最低値から最高値のはば）も全キャラ中最高だ。



マッスルパワーに対しては特に強いぞ。

そこそこでいけ ブロッケン

4番手ブロッケンのこの位置は微妙だ。絶対に不利と思われる相手がいなければ、逆にブロッケンが圧倒的に有利と思える組み合わせもない。

対ジャンヌでは、単にブロッケンが気絶しやすいのと動



ジャンヌとでも互角に闘える力を持つのだ。

表1. ノーマルモードの対戦ダイヤグラム

	ジャンヌ	ラスプーチン	J・カーン	ブロッケン	マッスルパワー	ハンゾウ・フウマ	ドラゴン	ポイント
ジャンヌ		7	6	6	9	6	6	40
ラスプーチン	3		6	6	5	7	6	33
J・カーン	4	4		6	6	5	6	31
ブロッケン	4	4	4		6	6	5	29
マッスルパワー	1	5	4	4		7	6	27
ハンゾウ・フウマ	4	3	5	4	3		6	25
ドラゴン	4	4	4	5	4	4		25

必殺技・連続技アラカルト

・**マッスルパワー**のトルネードブリカーのコマンド受けつけ時間はかなり長い。必殺技の維持をしなくても、レバーを回してから歩いていって吸えてしまう。お試しあれ。
・**ブロッケン**のスパークサンダーは出る瞬間だけ無敵だが、トルネードブリーカーには吸われてしまう。
・**ブロッケン**の飛行は、レバーを斜め上に入れると同時に大パンチで、地上からいきなり出せる。これ使える。
・**ジャンヌ**の連続技は、跳び小パンチ・しゃがみ小キック×4・立ち小キック・フラッシュソードで計7発入る。
・**マッスルパワー**の垂直ジャンプ大キック（ギロチンドロップ）は強力。倒れた相手のそばでこの技を出したり、この技を出すと思わせておいて垂直カラジャンプから吸い込んだりと利用法いろいろ。
・**ブロッケン**の立ち大パンチやしゃがみ大キックなどの手足が伸びる技もキャンセル可能。しゃがみ小キック連打からのしゃがみ大キックキャンセル飛行などは相手をビビらせるにはもってこいだ。
・**ドラゴン**の連続技は、跳び大パンチ・小足払い×3キャンセルドラゴンキックが5段で、めくり大キック・しゃがみ小パンチ×3・立ち小パンチキャンセル百烈拳が6段で強力だ。


レバーを回してから歩いても吸えるのだ。


立ち小パンチは意外とつかえる。

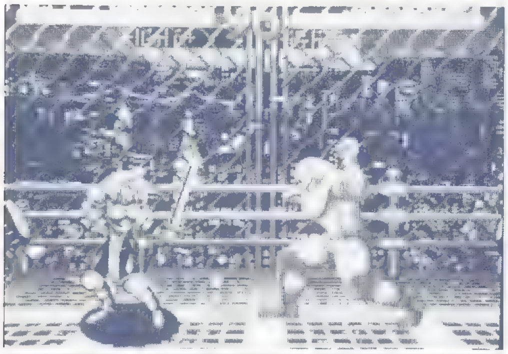
きの速さに差があるためこのような点数になっているが、飛行とスパークサンダーをうまく使うことで、時には互角以上の闘いを演じられる。

そうした中でブロッケンの強敵とされているのがマッスルパワー。距離が開いていてもマッスルボンバーが怖くて迂闊にグレネードが撃てず、つい足払いを多用してしまいがちだ。ジャンヌ戦以上にスパークサンダーの重要性を知ることのできる相手だ。また、立ち大キックとレバー前＋立ち大キックのあびせ蹴り（前進あびせ蹴り）が有効な数少ない相手でもある。

待ってくれるな マッスル・パワー

マッスルパワーの点数は、本来もっと高くつくところだが、相手が待ちに入ってしまうとなかなかつらい。中でもジャンヌが最悪で、レバーを前または後ろに入れながらの立ち大パンチだけでも、もはやマッスルパワーにはなす術がない。跳び込みも距離を合わせて大パンチ、通常技も全て大パンチ、マッスルボンバーは自動的に投げになって返ってくる。一瞬のスキを突いて足払い・マッスルボンバー・足払い・マッスルボンバーの連続で沈めるしかない。それでなくても非常につらい相手だ。同じようにJ・カーンに待ちに入られてもきついものがある。ブロッケンは、使い手か上級者になると強敵になるが、マッスルボンバーか足払いが一発でも入れば勝ちも同然だ。一気に気絶させ、2回目の連続技でKOだ。ちなみに足払いキャンセルマッスルボンバーが最も入りやすいキャラは、J・カーンとブロッケンで、他のキャラにも難しいが必ず入る。


待ちに弱い、ボク、マッスルパワー。


マッスルボンバーか足払いが一発でも入れば勝ち。

こんなもんかね ハンゾウ・フウマ

意外と低い場所に収まったハンゾウ・フウマ、跳び攻撃が弱いのと、通常技が大足払い意外使えるものがないのが欠点。烈光斬の有効な間合いを保ち、確実に光龍破（炎龍破）で迎撃したいところ。光龍破の届かない間合いでは、立ち大パンチのアッパーか、立ち小パンチが有効。

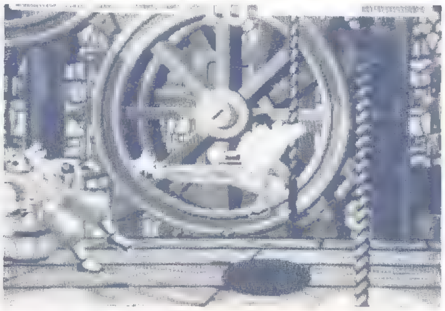
唯一、2段ジャンプを有効に使ってのめくり蹴り→しゃがみ小パンチ連打が強力。普段は大足払いキャンセル烈光斬とダブル烈光斬で牽制し（ダブル烈光斬のほうが速い）、とどめにアッパー光龍破だ。

一気に最下位 ドラゴン

当初の悪い予想が的中したドラゴン。どのキャラに対しても、それとなく攻め込めない感じで、体力の削りあいになるか、一気に勝つかのどちらかになりがちだ。削りあいになると、接近技しかもたないドラゴンは不利に。また、マッスルパワーの連続技や、J・カーンの無敵技2つの餌食にもなりやすい。めくりを狙って跳び込むか、足の先をあてるように遠間から跳び込むのが比較的有効なようだ。

また、通常技の強さを活かして歩いて近づき、立ち大キックと百烈拳を上手に使い分けることが重要になってくる。

他に、ブロッケンの飛行をさそって、跳んでいったところをバックジャンプして、うしろから空中投げできることも知っておこう。


ドラゴンがんばれ。

連続技が決めて

ジャンヌとマッスルパワーの連続技が驚異的だ。特にマッスルパワーの連続技は、一度見た者に恐怖感を植え込むには十分すぎるほどだ。とはいえ、点数で見ても6・4の近差がほとんどで、きついながらも全キャラでいい試合ができる。まだこのゲームで対戦をやったことのない人も、仲間を集めてやってみよう。連続技を覚えると、見ちがえるほどに楽しくなるぞ。食わず嫌いは×ね。



マッチョ好きなあなたのために…

マッスルパワー特別講座

エンドレス…それはマッスルパワーのみ許される技…!

今回は下から3番目に甘んじたが、まだまだ、こんなもんじゃない!と信じて今日まで、不肖ワタクシ、レバーを握ってまいりました。というわけで、マッスルパワーでいきマッスル〜。

あまり使う人がいないマッスルパワーだが、使ってみると意外と強いし、面白いキャラだ。ただし一部のキャラにとことん弱いのも覚えておいてほしい。

地獄の永久運動

さて、マッスルの基本は対空兵器にはしゃがみ強パンチ（アッパー）、スキあらば、マッスルボンバーをたたきこむ、という闘いになる。あと、これにトルネードが入れば基本はばっちりだ。さらに効果的に闘うには、跳んできた相手をアッパーで落として、相手が着地する前にマッスルボンバーを出すと相手には当らず、このとこきにレバーをまわしていればスクリューが入る。しかし、相手が冷静に足払いなどをだしているとスクリューは入らない。でもこれを知っているだけでじゅうぶんに有利になるはずだ。

さて、最後にマッスルのハメ（永久運動）を教えましょう。

まず、相手にしゃがみ弱キックを何とかして入ったら、それをキャンセルしてマッスルボンバーを入れ、その後すぐにしゃがみ弱パンチ2、3発か、しゃがみ弱キックを入れてまたマッスルボンバーの永久運動ができる。マッスルはこれを知らないとほとんど勝てないのも事実だ。



絶対強い、しゃがみアッパー



この間にレバーを回す



はい終り

勝負は一瞬、スキを逃がすな ハンゾウ・フウマ

マッスルパワーにも勝機はある。烈光斬を跳びこえて、キックを当て、しゃがみ弱キックからのマッスルボンバーでハメるのがベスト。

光輪渦斬はしゃがみアッパーでかえせるぞ。

お子様に負ける恐れあり ドラゴン

意外と楽な相手。スキをついて、かんたんにはめられる。ただし、お子様ドラゴンのように百烈拳ばかりうっている相手には時々負ける。気を付けよう。

勝てる確率5%未満 ジャンヌ。

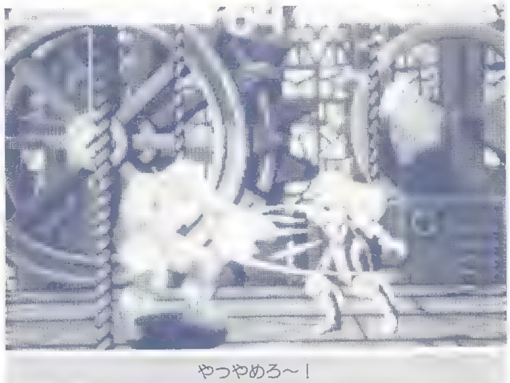
はっきりいよう。勝てない。終りだ。しかし、これで終わらせてしまうと私の立場がないのでアドバイスを少々。

マッスルボンバーはうかつに出さない方がいいだろう。地道に近づいて、足ばらいで転ばせよう。その後、スクリューやハメなどで攻めよう。

でも、待たれたら泣くしかないな。

互角に戦える J・カーン

待ちJ・カーンをやられると分が悪い。しかし、ハメ状態になれば一番ハメやすい。しゃがみ弱パンチ3発からマッスルボンバーが余裕で入るので楽かもしれない。



やっやめろ〜!



この間合で、ハイッ

ハメるしかない。ブロッケン

ブロッケンにもハメは簡単に入る。マッスルボンバーで攻めまくるのが意外といいようだ。

待たれたら終わり ラスプーチン

待って、ただ手足を出しているラスプーチンには勝気は薄い。相手が不用意に距んだ所にマッスルボンバーをたたきこむのがいいだろう。

最後に…

マッスルパワーは意外と強いので一度やってみよう。相手が弱い足払いをやっていたら、遠めから強の大足ばらいを出せばほとんど勝てるのを憶えておこう。

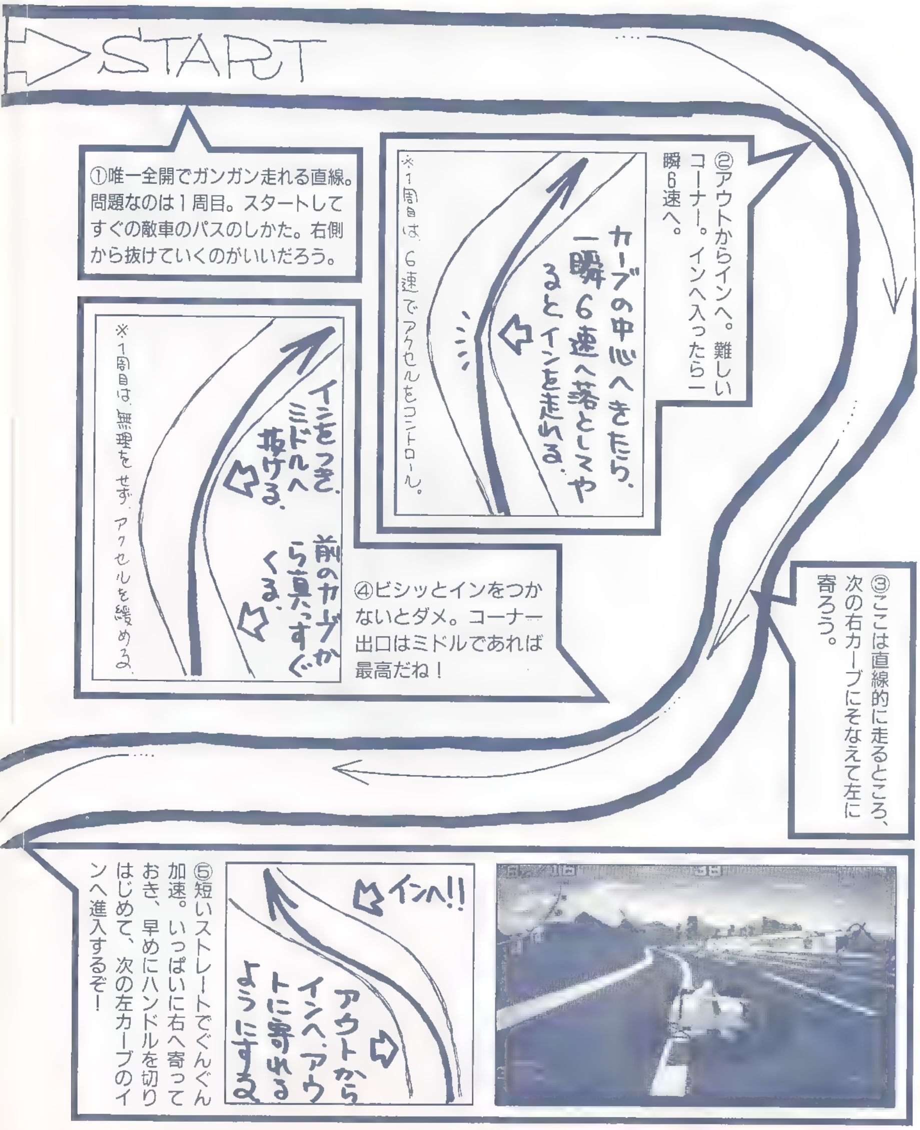
ハメは意外とむずかしいので練習しよう。しかし、やりすぎには注意だぞ（友達がいなくなってもしらないぞ）。

V.R.

バーチャレーシング

担当：ずるずる

とにかく道が狭い。そのためか妙に難しい。ラフな走行は命取りだぞ！



コースをいっぱいに使え！

狭いからこそ、コース幅を有効に使っていかないと、とてもじゃないが、完走は不可能。高速コースなら、ちょっと縁石にふれただけで大きなスピードロスになるが、この中級のコースでは、中速コーナーが多いため、ちょっとふれたぐらいでは大差はない。

逆にそれを上手に使えば、タイムアップにもつながる。

しかし、高度なハンドリングを要するのでかなりの慣れが必要だ。

そこで今回も攻略では、コース上を走りつつ、完走を目指してみようと思う。

シフトダウン時、グリップがよくなる

シフトダウンをすると、急にグリップが回復し、イン側へくい込むことがある。これを利用し、インをキープする。

全開で曲がれないコーナーが多いので、これを多用することになる。

ほんの一瞬だけダウンさせたり、アクセルワークをなくすためにダウンさせたり、とても忙しいコースだ！

あとは、少しでも速く走れるラインを走行するだけ。

完全にこれが速いというものがまだ見つかってはいないが、十分速いと思うので、参考になればありがたい。

ポイントは1周目！

狭いコースで一番嫌なのが、抜きにいくこと。本物のF1でもよく「ここのコースは狭いですから、パスするのが難しい」なんてことよく聞くからね。

ゲームでもそこは同じ。とにかく追突はできないし、まして最速ラインをはずして抜くというのは…。

がまんの1周、これが完走への近道。確実に1台1台を抜いていくことをすすめる。

あとは、君のハンドリングにかかっているぞ！

逆走して遊ぼう！

枝分かれしているコースがいくつかある。なんとそこは走れる。となればいかなきゃ！

走ることは可能なのだが、一定時間経過すると、強制的にコースへもどされるので、いかに速くそのコースに入って、全開で走るかだ。

スタートしてすぐ後ろの直線、いけるところまで行こう。

あのきついS字コーナーの出口近辺にあるコースは、速く入れれば、反対側に抜けられる。そのとき、とっても面白いことが起こるぞ！

一番難しいコース？ミディアムコースを走るぞ！

しっかりグリップをしているのがわかったらアクセルを踏み込め！

5速から6速、7速。6速に落としてアクセル緩めて進入。

※1つのカーブと考えて抜けるハンドルの切りすぎに注意。



⑪6速でアクセルを少しゆるめたあと、フルアクセルで7速へ。きついぞ〜！

⑫特に難しいところではないが、前の右コーナーでインをつけないと、アウトにふくらむ。



⑬1、2周目で怖いのがここの区間だ。とにかく狭い！敵車の抜き方を間違えると思いきりタイムロスだ！小さなカーブがつづくが、全開で走れるところなので、ちょっとしたスピードのロスはとても痛い！あまりステアリングを切りすぎないようにして、敵車をすり抜いていこう！

片輪が芝の上にのるぐらいまで可。のりすぎるとスピンするぞ。

6速、アクセルオフ。ハンドルを全部まわして曲がる。

※次のカーブは6速で入るのでこのまま6速でいく

6速でアクセル緩めで進入

5速へ。アクセルをコントロールしてインをキープし、抜ける。

⑩5速にキープしつつ、インへ。グリップがいいのであまりインをつくと次がきついぞ。

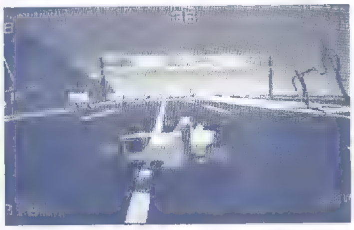
⑭長い上り坂を抜ければ1周終了！このコースは、ピットがない。なぜかわからないけど、ない。車を壊してしまうとどうすればいいのでしょう。

⑨6速から5速へシフトダウン。240km/h以上をキープしつつ、インを走る。アクセルワークがポイント。

⑧前のカーブから6速のままここのカーブに進入。入りはじめたら、すぐにも5速へおとすぞ。ちょっと見にくいところなので、タイミングで、右、左と切り返すぞ！



⑦さあ急なカーブの連続地帯に突入。まずは右カーブ。6速へシフトダウン、アクセルOFFで進入。芝に進入すると危険。



⑥前のカーブで上手にアウトに寄れていれば芝にのらずにコースにもどれる。もちろん全開で走ってでだぞ！

狙いは3分12秒を切ること！

やっている人はわかると思うが、はっきりいってつらい。1周目を40秒台で走り、以後37秒台で走らないと出ないのだから。一応目標としてやってみるといい。それまでは、1周目を41秒前半、以後を38秒前半で走り、3分15秒をいつでも切れるようにする。そうしていけば、慣れによってタイムアップも可能だ。

そのうち、3分10秒なんていうのもあたり前になる日がくるかも…、お〜っこわ！

次回は、上級だね。それに新しいテクがあればそれも載せたいと思っとります。じゃ。

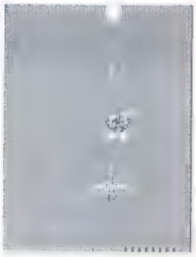
ステージ5～最終ステージを一挙攻略!!

超時空要塞マクロス

MACROSS

攻略:FRS-N,O

STAGE 5



柿崎機の前にいても弾には当たらない。

スタート後、柿崎機が現れるが、ミサイルにやられて爆発してしまう。

爆風から、アーマードアイテムと、ボンバーが現れるので、ありがたく回収しよう(特に4面でアーマーをはずされた人は、まさに天の助けのはず)。

このあと、お約束のザコ編隊(覚えてるかな?左→右→左と規則正しく出現する編隊のことだよ)が、3回出てくる。

3回目のザコ編隊のあと右上から桃色のロボットが出てくる。こいつは、画面端で一時停止したあと、斜めに降りてきて、二連弾をバラまく。

一時停止する前には、一切攻撃はしてこないので、出現してから停止して動き出す前に倒してしまおう。



左→右→左…の編隊。

ちなみにこのロボットは、倒すと、撃ち返し弾を撃ってくる(このロボットは以後、撃ち返してくるので覚えておこう)。

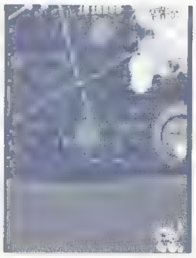
このロボットが、右→左…と8回くる。ロボットを倒すとアイテムを置いていくが、これの回収に気を取られていると、次のロボットを撃ちにいくのが遅れるので、アイテムを回収するときは2機倒すごとに取りにいくとプレイしやすいと思う。



攻撃するときは、移動しつつ撃ちこむ。

この8連ロボットの間に、ザコポッドが上からくるので、あまり上のほうへは行かないほうがいいだろう。

ここを過ぎると、上から4機編隊がくる。



アイテムは2つ1組で取るとやりやすい。

これも当然、倒すと撃ち返しがくるので気をつけよう。

この4機編隊は、一度真ん中辺りまで降りてきて、再び上に上昇する。この上昇するときに倒すようにするといいだろう。倒す順番は、中央の2機→両端の2機、がいい。

この4機編隊の間に、さっきの左→右→のロボットもまざってくる。

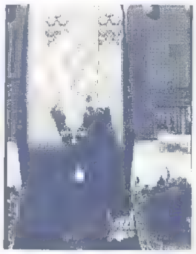


弾をバラ巻かれる前に倒そう。

この一連の攻撃は、ノーボンバーでいけるが、終盤押されぎみになる。もし弾にかこまれたら、すぐボンバーを使おう。

「WARNING!!」の表示が出たら、ミリア隊長機が4面に引き続き登場。

ノーボンバーで残機ゼロなどという状況のときは、4面安地と正反対の左上が、安全地帯となる。



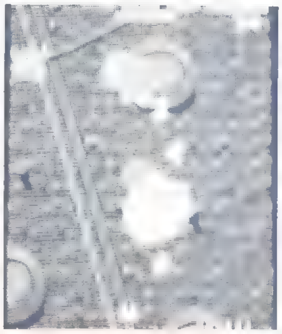
撃ち返し弾を撃たれてもよけれる距離で攻撃。



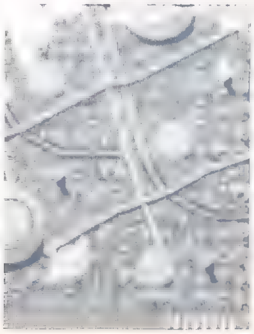
このように斜め弾を撃たれたらボンバーに手をかけておこう。

装備があったり、ノーミスできても、安地にはなるが、ボンバーを持っているなら、使ってでも倒すことをすすめる。4面では0点のノーアイテムだが、ここでは50万点+1UPアイテム付きだからだ。

回転してバラまき撃ちしてきたら、ボンバーを使って張



ここが中ボス安地。だが入り方が悪いとずれる。



突っこんでくるときはボンバーを使って撃ちこめ。

◆GAMEST◆12月号プレゼント◆

◆118ページのゲーメスト12月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：家庭用に、移植してほしいぞ！と思う業務用ゲームは？

Ⓗ：あなたのご意見ご自由に(P.N.　　　　　　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
(12月号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（ ）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ）	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	
希望する賞品の番号	

超絶攻略 この一手を忘れるな!! OH!! GO!! GO!!

りついて撃ちこもう。

STAGE BOSS ミリア艦

出現時は、一番下で待ち、艦首が2分したときから中心部に撃ちこみ、充電して少ししたら超極太レーザーを撃ってくるので右（左でも可）によける。レーザーが消えたら、艦首が閉じるので、目いっぱい、閉じる前に撃ちこもう。


中心部が充電したら逃げろ。


一回目。中へ入り…。


今度は中にいたまま。


一回転したら下へ逃げる。

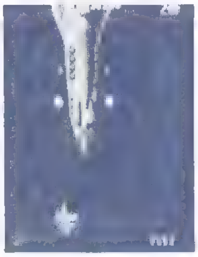

三回目。中へ入って…。

ミリア艦が下がってきたら、リングレーザーをよける。このレーザーは3回1セットだ。初めの2回は一度中に入ってすぐ下がり、3回目は、レーザーの輪の中に入ってよける。くわしくは写真参照。

これが終わると、ミリア艦は再び上にいって、弾をバラまいてくる。これは、画面一番下で、小きざみに左右によける。このとき、極太レーザーをまた撃つので、端のほうでよけるのがいいだろう。

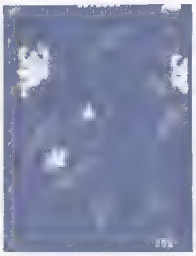

バラ巻き弾は安地がある。

STAGE 6


アーマーがないならレーザーがやりやすい。

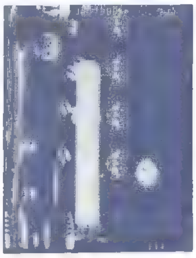
初めに、左上から緑色の戦艦がくる。中心部に無数の砲台があるが、撃ちこみながら下がれば、すぐ倒せるので問題ない。ただし、ファイター形態だと押されぎみになるのでほかの武器でいこう。

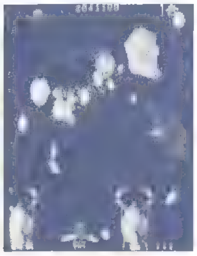
この戦艦が4隻現れたあと、左からブリタイ艦が右へ流れていく。ここでは画面下にいることが重要だ。いきなり横にレーザーを撃たれると、画面上部にいた場合、非常によけにくい。


下から出てくるロボット2機※向く前に倒せ。

ここを過ぎると、2面の隕石地帯のグレードアップ版ともいうべき場所がある。

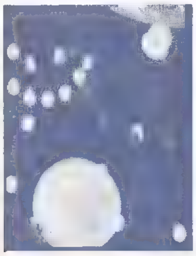
ここはひたすら画面下でねばるのがいい。欲ばって、大きく左右に動くと弾や隕石に当たりやすい。小さく、最小の動きにとどめた避けをしよう。


左から巨大戦艦が。回転砲台に注意。


隙間に入ってやりすごす。

下から緑の戦艦が2隻、顔を出すところは、この2隻の間に入って隕石を撃ちつつしのぐ。

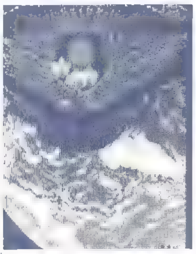
ボス前に、4面にいたレーザーを撃ったあと弾をまきちらす緑のロケット型機がくる。ここも、出現即破壊で撃たれる前に倒してしまおう。

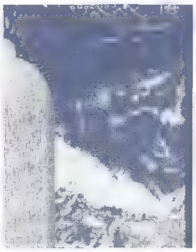

分裂前に撃つと点が入る。

STAGE 6 BOSS ボドル旗艦

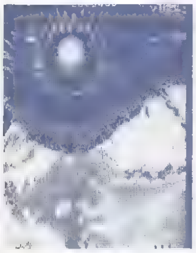
ボス出現前に光の弾が数個現れ、これが5WAY弾に分裂する。画面下で、小さく左右に細かくよける。

ボスが現れたら、弱点の目に、写真の位置まで移動し超連射する。充電完了して、目の中心が黒くなったら、急いで逃げる。極太レーザーは右


充電中に撃ちこめ!!


発射後右へよける。


2回目は左にいればギリギリ当らない。


3回目も左だ。

マクロスの秘密

今月は、編集部からバンプレストに、いくつかの質問をしてみた。その中から、抜粋したものを掲載しよう。

Q1 勲章の点数システムを教えてください。

A 1個目100点、2個目500点、3個目1000点、4個目2000点、…11個目9000点、12個目1万点…以後、1万点のままです。

ミスをすると100点に戻ってしまいます。

Q2 各武器選択アイテムの出現順番を教えてください。

A 各自、つぎの順で出現して、ループします。

P（パワーアップ）→G（ガウォーク）→B（バトロイド）→F（ファイター）→核反応弾→P→G…。

Q3 アーマードバルキリーの出現条件を教えてください。

A つぎの2つの条件のうち、どちらかを満たしていれば出現します。

1・勲章を10個取る。

2・1人用プレイでゲームオーバー後のコンティニュー待ちのとき。

Q4 1UPアイテムの出現条件を教えてください。

A 勲章を15個とる（以後ミスするまで出現しない）か、ミンメイ人形を4個とるかすれば出現します。

へよける。レーザーが消えたら、中心部へ撃ちこみ、また極太レーザーを撃ってくるので、今度は左へよける。

レーザーに潰されそうになるが左端にいれば当たらない。目玉にしか、敵に対しての当たり判定がないので、ほかの部分に撃ちこんでも無駄だが、ガウォークかアーマードならば、この方法で比較的早く倒せるだろう。

LAST STAGE ボドル旗艦内

例によって、左右上方からザコ編隊のあと、緑のロケット戦闘機が出てくる。装備はアーマードでいくのが理想だが、はがされた場合、バトロイド（ホーミングミサイル）でいくのがいいだろう。



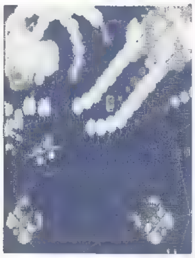
最終面にも登場、左→右→左のザコ編隊。



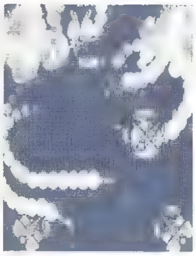
レーザー後のバラ巻き弾に注意。



アーマーが外れたら、バトロイドのままでいこう。



最終面最難関。ホーミングならかなり楽に戦える。



数が多くなったら上方を拠点にホーミングで下のロボットを狙う。

さて、このステージの最難関、茶色ロボット囲み地帯はバトロイド以外の場合は気合でよけるしかない。バトロイドなら、画面上に張りついて超連射する。上からくるロボットはもちろん、左右、下、斜めからくるロボットにもホーミングミサイルが届き、倒してくれる。

…が、安心してはいけない。バトロイドのホーミングは、意外とちゃんと敵を追ってくれないところがあるからだ。

こういうときは、ずっと上でねばらずに、時計回りに動いて、ロボットと弾をよけよう。よけたら、すぐに画面上方に戻ろう。

このロボットは10回くる。中には連続してくることもあるので、画面の端からは目を離さないようにしよう。

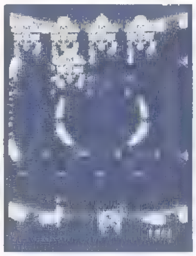
この直後、スクロールが速くなって、左右下から、ザコが高速で上に飛んでいく。ここは、いくつかのやり方がある。①画面中心よりやや上方で、縦に動きつつ、ホーミングミサイルに任せる。②画面端で上下に動き、片側だけでもアーマードで攻撃してしのぐ。③ここまで溜めてきたボンバーを2～3発使ってしまう。



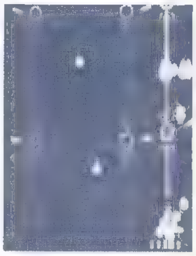
戦慄の瞬間…こうなったらボンバーを使った方が利口。



中央を超よけするか、左右端で上下によける。



まんなかか、端の2機を先に倒すといい。



画面内を左（右）に大きく回わる。

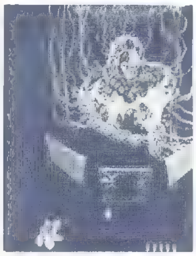
自分の好きなやり方で抜けよう。

高速スクロールの終わりに、上に緑ロボットが4体待っていて、いっせいに縦に弾を連射して、そのあとに3WAYを撃ってくる。こうなるとやっかいなので、縦連射のときに2体くらいは倒しておこう。

この4体を倒すと、上下からザコが来たあと、地上の背景の穴から弾を撃ってくる。

これは破壊することはできないので、画面下半分を、大きく回るように動けば、弾に当たらない。

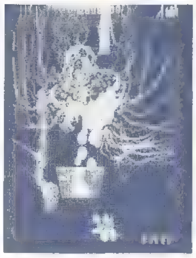
LAST BOSS ゴル＝ボドルザー



左に振って…。

触手には、画面の下にいれば当たらない。攻撃するときは、なるべく触手だけに当てるようにする。本体からも弾を一発ずつ撃ってくるが、自機のショットを当てると、その数だけ撃ち返してくる。

実は、この攻撃は撃ち返しだということに気づかないと、結構苦労する。逆に気づいていれば、撃ちこみにいくタイミングがおのずと分かってくるから楽である。



触手がどいたらボスに撃ちこむ。撃ち返しに注意。



このときは、弾を撃たないほうがいい（撃ち返し対策）。

撃ちこみにいくのは、光球クロス攻撃のとき。また、撃ってはいけないときは、このクロス攻撃のあと、光球分裂弾を撃たれたとき。

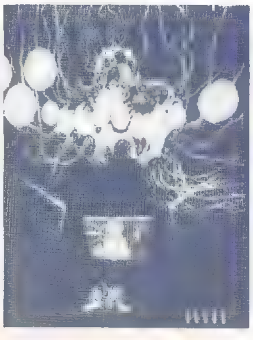
まず、触手を壊したら弾を撃たずに敵の攻撃のよけを練習するといいだろう。撃ちこめば、今のその攻撃に撃ち返し弾が加わるのだ。そうすれば、どこで撃ちこめばいいのか研究できるぞ。

青クロス光球だけなら、左下が安地だ。

全2周クリアをめざせ

これで1周が終わるが、真のエンディング（スタッフロール）を見るには、2周目をクリアしなければならない。

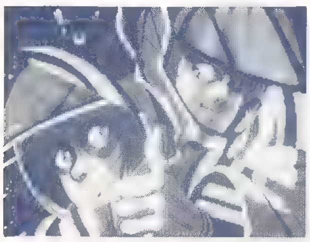
2周目は1周目にはない攻撃や、撃ち返しがある。要望があれば来月号でやるつもりだ。ぜひ2周クリアめざしてがんばってほしい。



ボス発狂状態。光弾が2連発でくる。

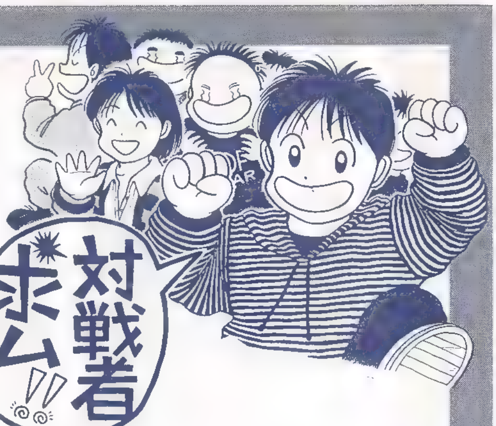


光弾に対しての安地はここ。敵の弾には注意。



ゲームセンター

ビッキーズ



ストⅡ対戦台50円!

只今、
毎週金よう日
PM8:00から
ストⅡダッシュ大会
開催中!!

ストリートファイターⅡダッシュ4台あり。
通信対戦3台可能。
※20人抜くと店内にスコアネームを展示してます。

週替り"レトロコーナー"有り。
(毎週金よう日に入れ替えるよ!)

10月9日(金)の大会の
優勝メッセージです。You win!



ビッキーズSTⅡ'金曜大会優勝(スーパーサギーズ by M.O.S.G)

☆Seazer(BALROG)
STⅡが出てBALROGを始めてやっと大会でも優勝できる様になった
M.O.S.Gの前に敵は無し!

☆20号(GUILE)
下井草を本部とするSuper Guilersの1人
まだまだ修業中の身 精進あるのみ!

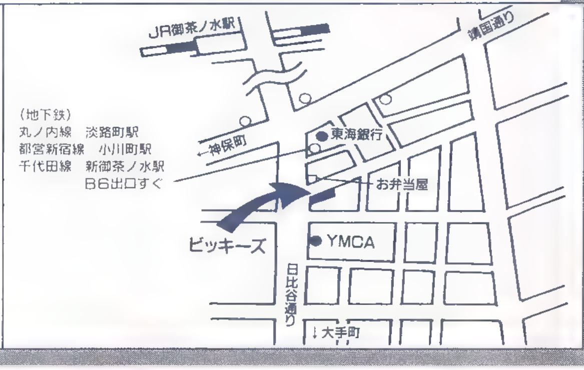


☆浜 拓也(DHALSIM)
ヨガストライク★バッカーズ発行のヨガ対戦攻略本を
読んだら優勝できる程上手になりました.ありがとう
ヨガストライク★バッカーズ みんなも冬コミで買おう!

☆ポニー(ZANGIEF)
ビッキーズ・ザンギ研究会副会長吉ザンギ 会員随時募集!
ありがとうゲーメスト でも嘘はつくなよ!!(笑)

Bickyes ビッキーズ

営業時間 AM10:00〜PM11:30
〒101 東京都千代田区神田美土代町9 千代田21ビル地下1F
お問い合わせ先 ☎03-3294-5444



☆ストⅡダッシュ大会"個人戦"開催!! 参加のお申し込みは第2・4日曜日のAM11:00から受け付けます。試合開始は当日のAM12:00。Fight!!

4人まとめて面倒みちゃうぞ
バッキーオヘア

敵キャラは、どいつもセリフに味がある。
とばさないで聞いてあげよう。

担当:RIK君



主人公はうさぎで敵は八虫類!?という変なアクションゲーム、バッキーオヘア。もうプレイしていただけたろうか?

まだプレイしていないキミは、ぜひプレイしよう。難度が比較的低いので、要点さえしっかりおさえればクリアは難しくないはず。

ゲームは奥行きのあるタイプのキャラクターシューティングだ。何はともあれ、まずはプレイ!

この4人(3匹と1体?)のどれを選ぶ?

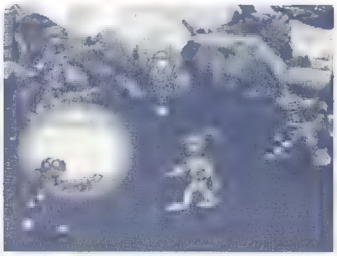
プレイヤーの選べるキャラの数は4つ。それぞれのキャラで違った技が使えるので、自分に合ったのを選んでくれ。

・船長・バッキーオヘア

目がキモチ悪い、バッテンオハラと名まえが似てるなどとひどい言われようだが、一応この4人の中のキャプテンである。特殊攻撃はスプレッドボムで、自機の前方を広範囲に攻撃。

・A、F、C、ブリンキー

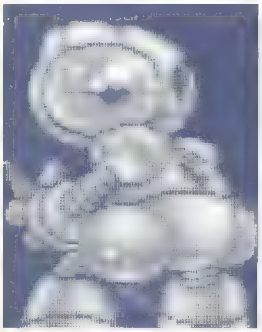
おそらくロボットであろう。その奇妙な姿は、かの目〇おやじを連想させる。特殊攻撃は、頭から炎を出して前方および上方向をカバーする。



威力はまあまあ、前方だけなので少し使いづらい。



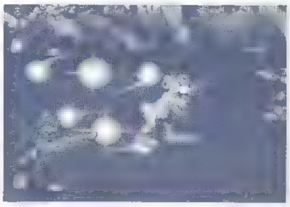
使い勝手が悪いが、破壊力があるので強いほうかな。



・デッドアイ・ダック

元海賊のアヒル。額につけた眼帯がいかにも元海賊といった感じで好感がもてる。腕が4本というのも、本を読みながらメシが食えたり便利そうでうらやましい。特殊攻撃は自機を中心にうず巻き状に攻撃。画面全体をカバーできるすぐれもの。

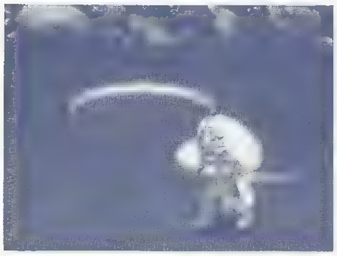




敵に囲まれた時もコレ一発でOKです。というほどザコには強い。

・超能力ネコ・ジェニー

超能力ネコといっても、ゲームの中の基本性能はほかの3キャラといっしょ。じゃあなぜ超能力ネコなんだあー!



どの敵を狙うかよくわからないのでイマイチな感じ。



という人は、各ステージのクリアデモをよく見て考えましょう。特殊攻撃はブーメランカッター。敵を察知して飛んでいく。

以上の4人の中から1人選ぶわけだ。おすすめはデッドアイ・ダック。特殊攻撃が上下左右にできるので非常に使いやすい。アクションゲームは苦手という人はこのキャラでいこう。その他のキャラはまあ、似たりよったりで、いまひとつウリがない。あとは好みの問題だね。

キャラが決まったら次は技の練習

基本となる技は全キャラいっしょなので、まとめて紹介。ボタンは3つあって、内側から攻撃ボタン、ジャンプボタン、ボムボタンになっている。

☆通常攻撃(敵が近くにいない時)

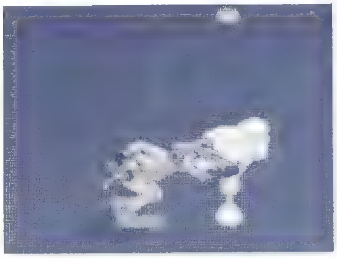
攻撃ボタンの、ごく普通の攻撃。ただし、弾は2連発までしか発射できないので注意。

☆通常攻撃(敵が近い)

こちらも攻撃ボタンででる攻撃なのだが、敵が至近距離にいる時でないとできない。逆にいえば敵が近い時は出したくなくてもこの攻撃が出てしまう、ということ。

この攻撃は大振りなので、体当たりして来る敵を攻撃したら、体当たりをかわせずく

らってしまった、なんてことが多い。そのため、近距離の敵を攻撃するときは、この攻撃のことを頭に入れて、体当たりをくらいそうだったらいったん離れて体勢を立て直す、くらいのことが必要（特に後半のホーミングミサイル）。

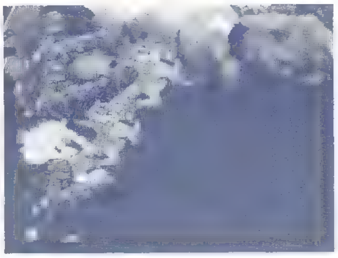

攻撃してる間は動けないのだ。使う場合は少ない。

☆ジャンプ
ジャンプボタンで、マイキャラはジャンプする。このジャンプ中に、画面を上下左右にレバーで移動できる。また、ジャンプ後、ジャンプボタンを押しつづけることで、落下速度を下げることができるのだ。すぐに着地したくないときに使おう。

☆ジャンプ攻撃（通常）
ジャンプ中攻撃ボタンで、地上と同様に攻撃できる。ジャンプ中ならどの高さでも撃てる。

☆ジャンプ攻撃（急降下）
ジャンプ中に、レバーを下方向へ入れながら攻撃ボタン。ジャンプの着地点に攻撃できるので、使う機会は多い。また、通常ジャンプよりも素早く着地できるので、逃げる際にも利用できる。

この技はちょっと特殊で、攻撃が敵にヒットした場合に限り、着地後の自機が"一瞬無敵"になる。この、一瞬だけだけど無敵は、ザコがたくさん出る所などで非常に有効。絶対覚えて使えるようになってほしい。


無理に使う必要はないが、うまく使えれば楽になるぞ。

☆特殊攻撃
これはキャラ紹介ですでに説明済みなのでこまかい説明はいらないだろう。攻撃ボタンとジャンプボタンを同時に押すと出る。

☆ボム
ボムボタンを押すと、画面内の敵を一掃するボムを発射できる。ザコキャラならこれ一発だ。

ボムは、使った後自機が少しのあいだ無敵になるので、対ボス戦で使えると心強い。特にラスボスなんかは、ボムを最低でも2、3発は持っていないと心細い。なれて来たら使う場所を決めて、ザコにムダ使いしないようにしよう。

アイテムとその有効利用について

アイテムは、各ステージの決まった場所でアイテム扉が出て、そこから出現する。何が出るかは、決まったものとそうでないものがある。

ボーナスなどは得点にしかならないが、全く使えないわけじゃあない。アイテムは取ると少しの間無敵になるのだ。しかも決まった場所で出るとなれば、これはもう、使わないほうがおかしいよね。

☆パワーアップ
自機の通常攻撃のパワーアップ。

☆ライフ
自機のライフを5分の3ゲージ回復する。ライフ満タンを超えてもそのぶんライフが増えて回復してくれるのが親切である。

☆ボム
取るとボムが2発増える。画面の表示は5発までだが、その先もちゃんとストックされているので安心してくれ。

☆ボーナス
単なる得点アイテム。

段差に注意だ〜ステージ1〜

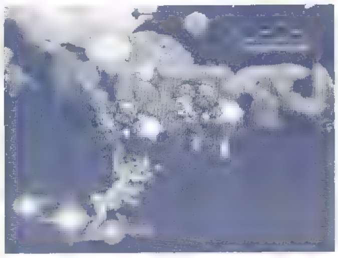
ではさっそくステージ1からいってみよう。

1面というだけあって、最初のザコはただ歩いて来るだけ。練習台にしよう。

砲台があるが、これは、伸びるまでは当たり判定がないので、砲台に近づいて砲台を自機に反応させ、伸びる所を壊そう。

しばらく進むと、敵の宇宙船からザコが飛び出して来る所がある。2匹1セットで計5回で10匹出て来る。初めの2匹は左はじにいると危険なので画面右寄りで待つ。残りは左に戻って撃てばいい。

ここで、空中の敵に対しての対策を。空中を飛んで来る敵は、着地する前に倒せればいちばんいいのだが、それには、自分もジャンプして攻撃するか、特殊攻撃を使わないと倒せない。特殊攻撃を敵の着地に重ねる感じでやるのが一番簡単な対策だろう。


空中の敵には特殊弾を当てて倒すのがよい。

段差がある所では、段差によってできる誤差に注意。

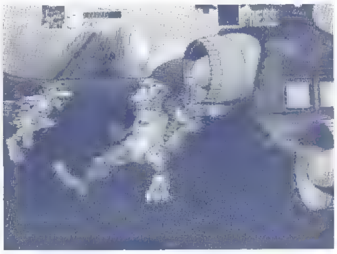
この段差地点で、段差の上に硬いのが3つ並んでいる所は、真ん中のは砲台で、壊せる弾を撃って来る。段差の下からジャンプ攻撃で早めに壊したい。

低い段差がある所でアイテム扉が出る。このアイテム扉からはライフ回復のアイテムが出るので必ず取ろう。

ここまで攻撃をくらってなければ、ライフを取れば残りライフが1つ増えて2になるはず。こうなったら、このまま面クリアまでこの状態を維持したい。面クリアで体力がさらに回復して、結果的に残機が1機増えたと同じことになる。1面ではこれを第一に考えて、ザコにくらわないようにしよう。


ライフ満タン時にライフを取れば――。


ライフの残りが1つ増える。これはありがたい。


ジャンプが来たらこちらも跳んで大きくよけて――。


反対側から攻撃だ。

ボス直前。宇宙船のハッチからザコが4回出て来る。その後ハッチが壊れて飛んでボスの登場。飛んで来るハッチには当たらないから大丈夫だぞ。

●1面ボス　アリゲネイター
1面のボスだけあって弱いが、あまく見るとくらってしまう。先のことを考えると、ここでは一発もくらえないぞ。

こいつの攻撃は、持っている銃からの通常弾（前方3方向）、バックジャンプしての炸裂弾、ジャンプ体当たり&尻尾攻撃、近距離での尻尾攻撃の4つ。通常弾、炸裂弾は上下の動きでかわせばいいが、ジャンプ体当たりには注意しよう。奴が跳んだら上から下、下から上というように大きくジャンプしてよけ、さらに画面の反対側の端まで逃げよう。この体当たり&尻尾は見た目よりかなり判定がでかい。

以上のことを注意してやれば、あとは遠めから撃っていくだけで勝てる。特殊技やボムは必要なし。

斜めスクロールあせるな!〜2面〜

最初は斜めスクロール。いきなりザコが2匹突っ込んで来るが、あせらず右はじに行くかジャンプでよける。

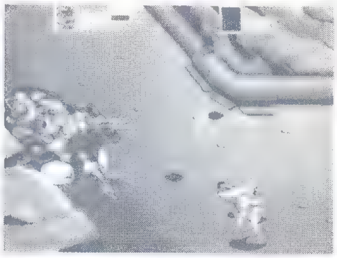
炎が左右から出てくる所は、炎と炎の間に入ろうなんてことは考えずに、2、3本いっぺんに跳び越えてしまうのがいい。着地には注意して、空中制御しよう。

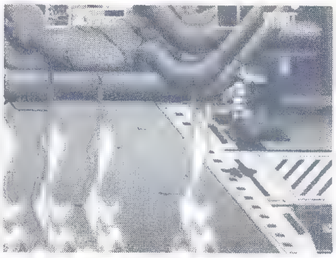
オリがある所は、オリを壊さないと進めない。はりついて撃ち込んで速攻で壊す。後ろからのザコのみに気をつけよう。

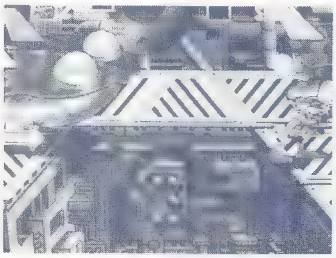
さて、アイテム扉が出現してスクロールが止まると、中ボスの出現。

まずアイテムを取り、無敵の間にザコ2匹を特殊弾などで殺す（アイテムが取れなかったらジャンプキックで殺

す)。
その後、右下に逃げ（右下は安全地帯）、中ボスの弾の撃ちやすみの時にちびちびと撃ってれば勝ち。自機がアヒルやネコだったら、右下で特殊弾を撃ってるだけでも勝てる。


中ボス、右下でヒット&ウェイ。


ここの炎は前に出てかわさないとダメ。覚えてないとくらうぞ。


特殊弾を当ててもいいが硬直時間があるので逃げ遅れに気をつけろ。

中ボスを倒したら、ここから横スクロールへ。

まずは炎がいきなり出るので、大きくジャンプして前へ出る。

その後は地形が狭くなっていて、砲台がたくさん出る。特殊弾とジャンプ急降下をひんぱんに使っていこう。

敵の小型機が3台出て来る所は大きな穴が目印。ここに来たらすばやく右側に回り込んで、出て来る所を後ろから攻撃しよう。その後は小型機は一定の間隔で自機を狙って突っ込んで来るので、待ちかまえて撃ったらジャンプで逃げてのヒット&ウェイが有効。

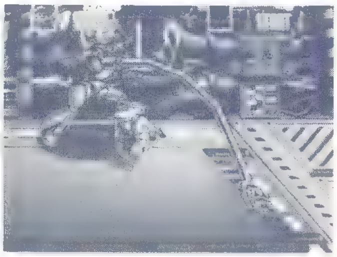
さて、スクロールが止まるとエレベーターのような物の上での闘いになる。ここの炎の棒は一応壊せるが、ムリに壊さなくてもジャンプで楽にかわせる。後ろから来るザコにさえ注意すれば、ミサイル砲台も怖くない。

●2面ボス　トードボーグ

炎の棒が3本まとめて降って来たら、トードボーグが登場。

こやつの攻撃は、ただ歩いて来る、ジャンプ体当たり、腕を伸ばして自機をつかみに来るの3つ。つかまれてしまった時は、レバーをガチャガチャやって逃げよう。


ボスが来たら、3回よろめくまで撃つ。


ボスの手はこんな感じでよける。要空中制御。

初め、ボスがただ歩いて来るので、攻撃を当てる。

3回ボスがよろめいたら、ボスが容赦なく近づいて来て、ジャンプ体当たりもしくは手を伸ばして攻撃して来る。ジャンプだったらこちらもジャンプなどで逃げればよいが、手を伸ばした場合は、つかまらないようにジャンプしないといけない。

そのためには、ボスの真上か真下へ回るように跳んで、その後の空中制御が必要。右上に手を伸ばさせて左上に逃げるような感じ。ボスが手を伸ばすタイミングはまちまちで、しかも2回手を伸ばすときもあるので、ボスが再び歩き出すまでは安心できない。

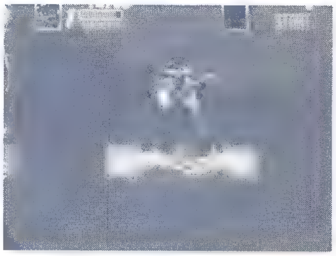
この攻撃が終わったら、再びボスが歩き出すので、再び3回撃ち込む所からくり返す。これで勝てる。

前半は空中ステージだ ~3面~

空中面最初は、下から岩が飛んで来るので、左上へ逃げてよけよう。

まず、この空中面のザコについて。外周をぐるぐる回るヤツは、ほっとくと電撃を出すので、左右に来た時に撃ち殺すこと。空中を飛んで来る赤いヤツは、弾を3方向に撃つので注意。

電磁バリアー地帯は、初めの3本目までは、1回電撃が出て、引っ込んだのを確認してから真ん中を抜ける。

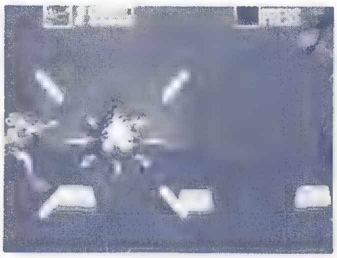

1本ずつ、1回電気を出してからゆっくり抜ける。

3回目まで抜けたら、次に右、下へと移動する。順番に開くのでけっこう楽に抜けられるだろう。

レーザー砲台の所は、出て来て、レーザーを1発撃ったら近づき、2発目を撃ったら撃ち込めばよい。

スクロールが止まったら右側のはじに移動しよう。左側から中ボスのでっかい魚の頭が出現するぞ。

中ボスは、自機の背後の岩壁から、岩石をすい込んではき出す攻撃をくり返して来る。さらに、自機をのみ込もうと食いかかって来たりもする。


レーザー砲台。このようにX字にレーザーを出した時撃ち込む。

基本的に逃げ中心でいく。岩が怖いので、背後の壁にはくっつかず、少し離れた位置で闘う。魚が上に行ったら下へ、下に行ったら上へとかわしながら、魚が岩をすい込んだスキに撃ち込もう。ただし、時たま、ひときわ巨大な岩をすい込むときもあるので、その時はよけに徹すること。


魚に対して、常にこのような位置関係が望ましい。


出た！巨大岩。よけろー。

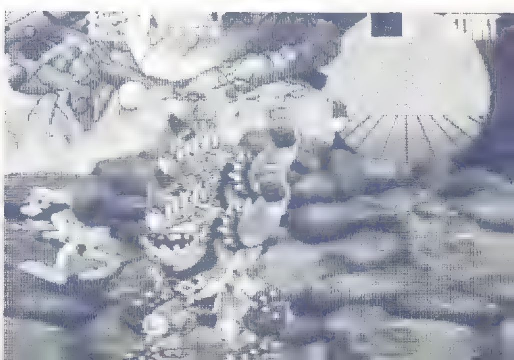
アヒルやネコなら、逃げながら特殊弾を撃っているだけでも勝てるぞ。時間はかかるけど。

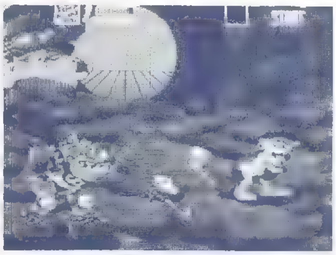
●3面ボス　トータルテラートード

ボスのトータルテラートードは、性格が短気でおこりっぽく、攻撃するとピョンピョン跳びはねておこるのだ。

こいつの攻撃はこの跳びはねる攻撃と、ブーメランを飛ばして来る攻撃。どちらも自機を狙って来るぞ。

まずは歩いて来る所に何発か攻撃。すると奴はおこって跳びはねるモードになる。奴は最高8回はねるので、跳び始めたらハイ1、2、3、4といって数えつつ、画面を時計回りにまわりながらよける。


ジャンプモードの時は外周をまわってよけろ。


ブーメランは2発まで出して来る。よけたら攻撃。

跳び終わると奴は、再び歩き出すか、ブーメランを投げて来るかになる。歩いて来た場合は普通に撃てばいいし、ブーメランも、いったんその場から離れてかわして、ブーメランの戻る際に攻撃を当てる。

あとはこの繰り返しで勝てる。特殊技はまず必要ないと思うぞ。

今月は以上で終了。どうだったかな。ここまで、3面クリア時まで、ライフはいくつたまったかな？最低でもライフ残り2はほしいぞ。ではまた来月。

ドリームToco（トコ） あらっ!!こんなに安くていいのかしら!?

今月のぶっとび商品

11月1日〜11月30日

○マジカルクリスタル　18,000円
○シュトラール　12,000円
○ドラゴンブリード（ROM）　4,000円

アイレム		セガ		データイースト		麻雀	
R-TYPE	10,000円	ゴールデンアックス	18,000円	トリオザパンチ	15,000円	スーパーリアル麻雀PⅡ	5,000円
R-TYPEⅡ	15,000円	コットン	33,000円	ダークシール	20,000円	麻雀刺客	6,000円
ガンホーキ	32,000円	ピットフォールⅡ	15,000円	ダークシールⅡ	25,000円	もも子組	5,000円
サンダーブラスター	35,000円	ワンダーボーイ	6,000円	ウルフファング	28,000円	あぶない放課後	6,000円
剣豪	18,000円	モンスターランド	8,000円	デスブレイド	30,000円	麻雀遊技	4,000円
ボンバーマン	20,000円	アッポー	7,000円	サンダーゾーン	28,000円	レディーハンター	5,000円
ロードランナーⅢ	5,000円	コンバットフォーク	7,000円	チャイナタウン	22,000円	トリプルウォーズ	5,000円
ジッピーレース	4,000円	ムーンウォーカー	23,000円	タンブルポップ	15,000円	ダイヤルQ2	6,000円
四川省	5,000円	シンドバッドミステリー	23,000円	サイドポケット	2,000円	グランプリギャル	9,000円
やんちゃ丸	4,000円	チャンピオンベースボール	1,000円	☆DECOカセソフト各種あります。		ねらえトップスター	5,000円

カプコン		タイトー		ナムコ	
ストリートファイター	45,000円	スペースインベーダー	30,000円	システムⅠ生ボード	18,000円
ストリートファイターⅡ	115,000円	パラメデス	3,000円	ゼビウス	15,000円
ストリートファイターⅡダッシュ	148,000円	QIX	42,000円	バラデューク	30,000円
バース	108,000円	女子バレーボール	8,000円	源平討魔伝	22,000円
キングオブドラゴン	88,000円	バブルボブル	15,000円	ローリングサンダー	28,000円
ナイツオブザラウンド	85,000円	ピンポンキング	7,000円	キング&バルーン	40,000円
エグゼドエグゼス	15,000円	レインボーアイランド(エキストラ)	23,000円	ディグダグ	17,000円
サイドアーム	7,000円	ラスタンサーガ	23,000円	ラリーX	25,000円
マッドギア	6,000円	パニックロード	5,000円	パックランド	32,000円
ラストデュエル	7,000円	奇々怪界	5,000円	クラックス	2,000円



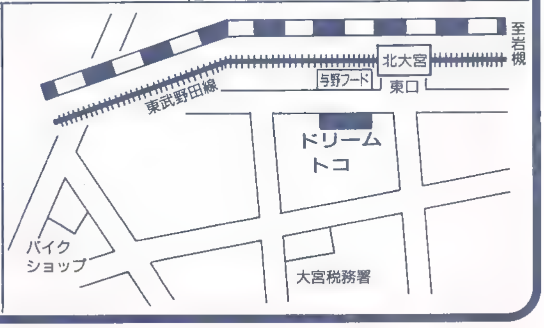
○ドリームTocoでは、いろいろなイベントや特売等を毎週計画していく予定ですので、どんどん当店へご来店ください。従業員一同お待ちしております。
○不用になったPCBどこよりも高く買います。ぜひTELを！
○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、62円切手2枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。

コナミ		テクノスジャパン		その他	
グラディウス	30,000円	くにお君	7,000円	クイズ18禁	13,000円
グラディウスⅡ	36,000円	ザインドスリーナ	7,000円	レゾン	10,000円
グラディウスⅢ	26,000円	ドッヂボール	3,000円	メタフォックス	28,000円
パロディウスだ!!	32,000円	ダブルドラゴン	8,000円	ギガンデス	13,000円
出たな!!ツインビー	32,000円	ダブルドラゴンⅢ	5,000円	ブレイゾン	30,000円
サラマンダ	26,000円	コンバットライブス	5,000円	バスター	7,000円
サンダークロスⅡ	28,000円	出世大相撲	12,000円	バルバルークの伝説	3,000円
にゃんにゃんパニック	18,000円	WWFレッスルフェスト	25,000円	ビックカルナック	35,000円
ストラテージX	18,000円	ビーチバレー	3,000円	上海	6,000円
タイムパイロット	5,000円	ブロックアウト	3,000円	クラウンズゴルフ	3,000円

○通販（代引）システムOK! ☎048-649-7650
受付時間：平日AM10:00より／土・日・祝PM1:00より
○ショールーム営業ご案内
平日AM10:00〜PM6:00／土・日PM1:00〜PM8:00（年中無休）
※臨時休業もありますのでTELにてご確認ください。

マニアのために格安販売を目指す ドリームToco（トコ）
（本社ワールドエンタープライズ）

〒330 埼玉県大宮市土手町3丁目203 TEL 048-649-7650 FAX 048-642-6439



佐竹雅昭の天使万歳 格闘人生相談コーナー

第4回

肌を刺す風がいよいよシビアになってきた。何となく精神的にも沈みがちなこの季節、思い切ってただただ悩むというのも実はいいのではないか。一心不乱に悩み抜いて世界の裏側に突き出てみようではないか！



写真提供　格闘技通信　ピーター・アーツもタジタジだぜ。



HELPの声 1

私の男の子の好みは、佐竹先生のような年上のスポーツマンなんです。なのに、いつも告白されたりナンパされたりするのは年下で、しかもヘナチョコ少年ばっかりなんです。こないだなんかは、青白いガリガリのロッカーでした。

その理由は、私のファッションや髪型が彼らの好みに合っているからだと思うんです。佐竹さんのようなスポーツマンの方はどんなファッションや髪型が好きなんですか？

（住所・年齢不明　佐竹先生のサイン入り愛用パンツの欲しい女）

天使の回答 1

年上のスポーツマンが好みなのは、私にとってはありがたいのですけれど、ロック系の男の子に声をかけられやすい君はどういう格好をしているのかな？質問ではファッションや髪型が彼らロッカーの好みに合っているということだが、髪はワイルドで染めていてミニスカートにブーツ姿という具合か。それではまるで君もロッカーではないのかな。それとも秘密クラブでアルバイトでもしているのかな。

とにかくスポーツマンに声をかけられたかったら〝道着〟を着なさい。柔ちゃんみたいに大五郎カットで決めてみなさい。それが嫌だったらレオタードだ。それで話し方は言葉と言葉の間に、フー、とか、ワオー、とか勢いよく入れてほしい。そうすればスポーツマンにもてると思うよ。ちなみに私の好きなファッションは、モヒカン又はマンジ形に髪を決めて、紋付ハカマなのだ。先生のパンツは高いよ。

by ビリーバンバン



汽車から見える景色が、俺の過去を振り返らすことがある。そんなときには、一杯のバーボンがすべてを洗い流してくれる。

いつまでも、いつまでも。モキチ斎藤どこへ行く。チキチキマシンモーレース。

小川ローザーはオーモーレツ。

それほどこだわる必要はない。

君たちも一度は旅に出てみなよ。それで悩みがなくなるなら、

佐竹雅昭の天使万歳!!

さたけ　まさあき　26歳　空手家（正道会館所属）●バリバリの空手家でありながら、ほかの格闘技も積極的に吸収して最強のファイターめざし躍進中!!現在、前田日明氏のリングスに参戦してまだ見ぬ敵を追い求めている。

HELPの声 2

僕は運動オンチで、いつも学校の体育の授業でも成績は1とか2なんです。

それでもみんなと休み時間に野球とかサッカーをやるのですが、足を引っ張るばかりで今では声をかけてもくれません。佐竹先生みたいに次から次へと強い人と闘っているのをみるとうらやましい限りです。運動が嫌いなわけではないんですが…。

ど、どうすればこの究極運動オンチをなおせるでしょうか？

（埼玉県　赤岩義男　16歳）

天使の回答 2

う～ん。運動ウンチじゃなく、運動オンチなのか、君は。いくら運動オンチだと言っても、歩いたり、走ったりすることはできるだろう。まず走ることから始めなさい。たとえ10メートルだけでもいいじゃないか。1日に1メートルずつ増やしていけば1年で365メートルになる。もちろんもっともっと距離を増やしていけば10㎞ぐらい軽く走れる日が来るだろう。急には上達するものではないが、少しずつ行うことが何よりも大事なことなのだ。野球でもそうだ、ボールが打てなかったら、素振りから始めたらいい。今、君ができるところから始めたらいいのではないかな。

それからもっと体力をつけるべきだ。腕立て伏せ、腹筋、スクワットなどをこつこつと行っていけば強くなる。あせってはいけない。少しずつ数を増やしていけば自信がつく。そうすれば何をやっても動じない心ができるというものだ。それが強さなのだ。



怪獣王子の部屋


こういう試合をいい試合というのだ！

写真提供　格闘技通信

10月4日大阪府立体育会館で格闘技オリンピックⅢカラテワールドカップが行われた。そこで私はとてつもない敵と戦った。ピーターアーツといってあのモーリススミスを破った男だ。そいつに私は結果的には引き分けたが内容では十分満足いく試合だった。これからは私が格闘技界を引っ張っていくぞ。みんなしっかり応援してくれ!!

黄色い涙

静かなる日々に
海を渡る男たちが集う
野望を胸中に潜めながら
アキ竹城
とても心地よい響きだ
それでも男たちは旅立つ
ちはやぶりぶり、ちはやぶる
大都市犯罪刑事の目
黄色い涙が流れてくる

by　サダナリ

質問大募集中！ 佐竹先生に君の悩みをバンバン送ってくれ。採用者には佐竹先生サイン入りグッズをプレゼントするぞ！

あて先：ゲーメスト編集部「天使万歳係」



気合いと自信に満ちあふれるアルファ電子の澤渡氏(左)と牛沢氏(右)。

アルファ電子

ワールドヒーローズ開発者インタビュー
あらゆる可能性を試したい!!

出席者

アルファ電子
●牛沢 朗
●澤渡研二
●M氏
ゲーメスト
●KAL
●ももやん
●馬田鹿夫
(敬称略)

ちょっとしたことでも楽しめるゲームを

KAL…今人気の対戦プレイについてですが、ワールドヒーローズの場合、少し特異な状況になっているようですね。というのも、このゲーム、モードが選べるじゃないですか。それで、お金を入れた途端、サッとキャラを選んで…ここまではまぁ他にもよく見られる光景ですが、そのあとのモードセレクトが熾烈(しれつ)なんですよ。

澤渡…例えばブロッケンを選んですぐにデスマッチにしてしまうとか?

KAL…そう。このゲームの場合、すでにそこから闘いが始まっている。キャラの組み合わせ次第では、モードセレクトに負けた時点で勝負に敗れたような…そんな感じなんですよ。

澤渡…ノーマルモードとデスマッチモードの2つを設定したのは、いろいろと実験的な部分もあったんですよ。対戦の可能性を探るというか。でも、そういう状況になることはだいたい予想してました。

M氏…本当はね、そういう部分も楽しめるものになればいいと思うんですよ。例えば、初めのキャラ選択やモードセレクトの時、女性がトランプを配って、その結果どちらが先に選べるとかね。

馬田…それおもしろいですね。

M氏…ほかにもね、いろいろとやりたいことなどはあるんだけど、何かを1つ増やすだけでもそれにかかる手間は数倍にもなる。

KAL…ではキャラを1つ増やすとなると…。

牛沢…そうですね。大変ですけど、調整しやすい、しやすくないっていうのはあります。

澤渡…デスマッチモードの調整は手間どりました。でもこれが新しいものをつくるときの貴重な経験と資料になりますから。

馬田…そういえば、アルファさんのゲームは常に他の似たようなゲームとは一味違う、何か一歩リードしたような部分がありますよねェ。

M氏…ええ、そういうものを目指してはいます。

KAL…確かに。普段なら、いろいろなゲームを見ながら、自分ならここをこうするのに、とか、こういうネタをつぎ込めばきっとおもしろいだろうな、とか考えるんですが、このデスマッチモードにだけは驚かされました。これまでになかったパターンで。おかげで、今までとは違った方向に考えを進めることができるようになりましたよ。

M氏…他にも遊べるネタがあったのですが、主にキャラクターのネタですね。

ネオジオの、ゲームの可能性を探る——

澤渡…キャデラックを飛ばし札で攻撃するアル・カポネとか、ムサシなどがいましたよ。

KAL…へえ。

馬田…ではどうしてボツに?

澤渡…やっぱりキャデラックと、ムサシはリーチの長さが…。

牛沢…すごく強くて。飛び道具は使えない、接近できないっていう感じで。

澤渡…初めはもっとたくさんいたんですよ。それで、おもしろそうで無理なくいけそうなやつも残してあとは消していったんです。そうしたら今のような型になりました。

牛沢…でもブロッケンは無理があったよね。

澤渡…あれは結構やばかったですね。

KAL…どの辺が?

M氏…あれは最初ヒッ○ラーでね、毒ガスなどを武器にしていたんだけど…。

澤渡…まずいんではないか、ということで、サイボーグに改造されました（笑）。

KAL…そうだったんですか。初めにそれだけキャラがいれば、中に藤○喜明のようなプロレスラーがいたりしないんですか？

M氏…いいねエ。殴り合いにはめっぽう弱く、一度相手を捕まえたら二度と離さない、グラウンドの鬼。

牛沢…でもそうすると、サブミッションの数とパターンだけでかなりの量になりますよ。

澤渡…つらそうですね。

馬田…それは技術的な問題ですか？

牛沢…それもありますね。

M氏…例えば藤○にすべての立ち技とすべての寝技、関節技を使わせるとします。そうすると、それらすべての技について1つ1つ相手と重ねて、見た目がおかしくないか、動かしてみてバグらないかをチェックしなければならないんですよ。

牛沢…前にも言いましたけど結局グラフィック量が増えても構わないんですよね。それは調整しやすい、しやすくないに直接関係しませんから。

KAL…う〜ん、話が難しくなってきましたね。では操作系の問題というのはないんですか？

牛沢…8方向レバーと4ボタンですか？

KAL…はい。4方向レバーでやったほうがいいと思われるようなパズルゲームとか、トラックボールやループレバーを使ったほうが絶対にいいと思えるようなゲームってあると思うんですよ。

M氏…それはもう、うちはネオ・ジオで、この操作系でおもしろいものを作ろうと、初めから考えますので。何か特別な操作系や筐体で売ろうとするメーカーもあれば、うちはこれでいく、と。

ももやん…でもネタ切れになったりしないんですか？

M氏…10人や20人じゃネタつまるでしょ。だんだん妙なキワモノっぽいほうに走り始めたり…。

KAL…ああ、それなら私に言ってください、ゲームネタなら大量にあるんで（笑）。でも、素人だから容量のこととか考えないんですよね。

世界を見てゲームをつくる

KAL…アルファさんのゲームには、必ずどこかに忍者が顔を出してますよね。なぜ忍者にこだわりを持つんでしょう？

牛沢…我が社では日本だけでなく、世界を見てキャラを選ぶんです。日本だけではなく、全世界に通用するキャラをつくるときに、世界で誰もが知っていて、世界でみんなが強いと思ってて、世界で皆がなんかすごいなって思うやつを探すと忍者がでてくるんですよ。

ももやん…確かに。アメリカでもブームですからね。

牛沢…それで最初のうちはいろんなキャラを削っていくと忍者が残って、それを使っていた、というわけなんですが、最近は結構故意に入れてたりする場合もありますね（笑）。

馬田…もう半分おもしろがって、やっぱ入れたいみたいな。他にも何か忍者のようなキャラはありますか？

澤渡…忍者以外には…ないですねエ。

KAL…そう言えば、アルファさんの忍者はみんな跳んでいるというか、いる場所、ゲームの舞台ですか？そういうのもどこか普通でないですよね。

牛沢…それは、戦国時代に忍者がいても当たり前だからです。忍者というものを引き立たせるには、やっぱり現代とか、どこか違ったところがいいんですよね。

馬田…これでニンジャコマンドーの彼らがタイムマシーンであっちこっちに行く理由がわかりましたね。

KAL…彼らのアクションそのものも妙な技ばかりで、ニンジャコンバットやニンジャコマンドーではド派手な技が見られてましたが、ワールドヒーローズのハンゾウ・フウマは地味ですね。

牛沢…それは企画の人間の違いが出ているのでしょう。

M氏…澤渡君が真面目なんですよ。

馬田…社会性を帯びたというか、大人になった忍者って感じですかね。

KAL…でももしワールドヒーローズの続きなどがでるとしたら、ハンゾウ・フウマに鎖鎌やまきびしを持たせて…etc・etc。

馬田…なんだか忍者を強くしろと言ってるみたいですが…。

ももやん…ブロッケンはやっててておもしろいですけど。けっこう強いし。

馬田…ところで、そのブロッケンの攻撃方法などはいつ考えてるんですか？

澤渡…まずたくさんキャラを考えて、そのあとどうしようって考えます。腹からミサイルを出したらどうか、腕を伸ばして相手をつかみ地面に叩きつけるのはどうか、手からマシンガンを出したらどうか…。

M氏…アル・カポネのキャデラックなどはね、デラックスっていう感じで。

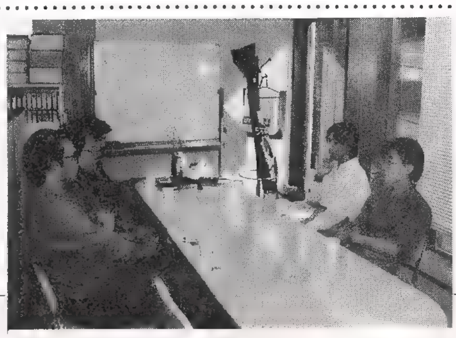
澤渡…ブブーって鳴らして（笑）。

牛沢…ゴージャスな攻撃、みたいな感覚ですか。

ももやん…もうそこまでいくと格闘ゲームの域を超えてしまっているような…。

牛沢…うちの企画内で話していると、どうしてもそっちの方向に走ってしまって…。

KAL…しかし、まさにそこのところがアルファさんのあのゲームのノリを生みだしていると。



編集部のKALとももやん。白熱したインタビューが続く。

馬田…常に新しいものやこれまでにない可能性を追求する、アルファの企画マンの意表を突いたアイデアは、どこにでもあるわけなんですね。

牛沢…そういうことですね。

KAL…本日はどうもありがとうございました。

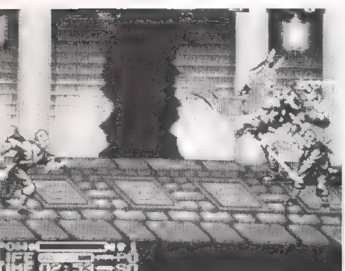
秘 プロフィール大公開

◆牛沢　朗◆（第二企画課　課長）
①ジャンボウI・II、バトルフィールド、スカイソルジャー、スカイアドベンチャー、マジシャンロード、クロスソード
②ウィザードリィ、クレイジークロック（セガピンボール）
③ガルドフィス（クロスソード）
④熱帯魚

◆澤渡　研二◆（ワールドヒーロー　ゲーム企画担当）
①ワールドヒーローズ
②トランキライザーガン
③ラスプーチン（ワールドヒーローズ）
④コンブバIIの「紗子さん」!!大ファンで〜す♥

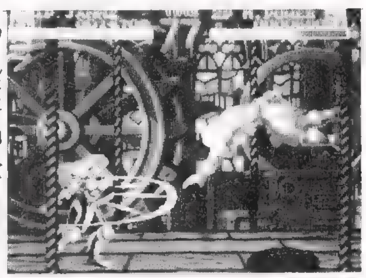
◆M氏◆（アルファ電子専属ゲームアドバイザー）
①ギャングウォーズ、ニンジャコンバット、ニンジャコマンドー
②コラムス
③ジョー（ギャングウォーズ、ニンジャコンバット、ニンジャコマンドー）
④お嫁さん

①今まで手がけたゲーム
②最も好きなゲーム
（自社、他社を問わず）
③最も好きなキャラクター
（自社、他社を問わず）
④今、最も気になっていること
（ゲーム以外でもかまいません）

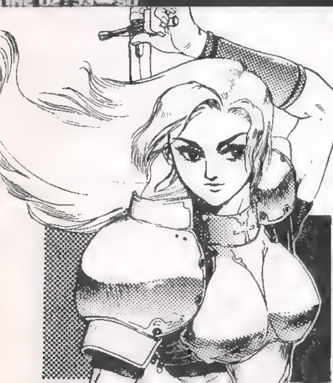




▶マジックソード
◀ニンジャコンバット



▶ワールドヒーローズ



レゲーの魂

住所・氏名はきれいに書いてね。それからペンネームと本名にふりがなが振ってあると嬉しいぞ。あと年齢が書いてあると参考になるのでこれもお願い。
イラストとマップ類が非常に少ないので、こっちのほうが掲載率は高いぞ!
KAL

このゲームを語る

シェリフ（任天堂／79年）

このゲームはたった1回だけやった記憶がある。それは野沢温泉の民宿のゲーム機である。

外側にエイリアンらしき敵が回ってて、その中に西部劇風のガンマンがいる。何といってもこのゲームは、敵の弾がガンマン（自キャラ）の帽子や銃に当たっても死ぬという鬼のような当たり判定だったのは忘れられない。今から思うとあの単色画面の単純ゲームも懐かしい。ああいうのもええなと思う。まあまずこのゲームを置いてる所はないと思う。あるはずない。もし、どっかにあったら教えてほしいな。知る人がおるかどうか……。

（大阪府・今小路由梨香命君）

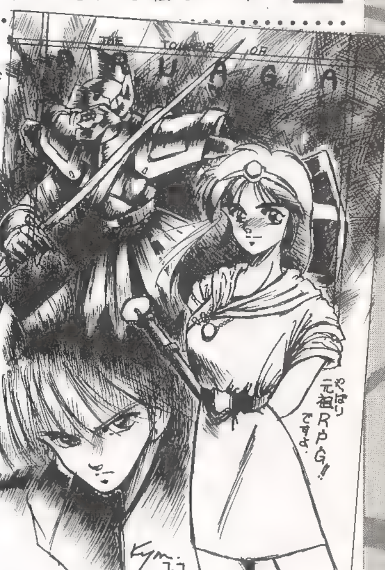
●いきなり古いゲームで始まった今月のレゲー。これは懐かしきチャンネルスイッチとレバーで行うゲームだったんだよね。レバーの方向に弾を出すようになった2も同年に発売されてたのだ（こっちは知らなかった）。

B-ウィング（データイースト／84年）

デコのベストゲームはB-ウィングしかないでしょう。見た目は単なるシューティングなのですが、内容は非常にアクの強いゲームです。

8つの一長一短あるウィング（パワーUP）を使い、バースも真っ青の全45面をつき抜けていくゲームです。でもってこのウィングのクセは生半可なものではないのです。横にしか撃てない、地上にしか撃てない、なんて朝飯前。中にはほとんど射程がないといったようなものまであるのです（V-ウィング＝バリアウィングだね・㊟）。さらにすべてのウィングが役立つようにステージが構成されていて、また、もう一つのボタン（8方向、2ボタン操作です。㊟）で地上に降りられてしまうのです。この独特の操作性は初プレイの人にはチト厳しいかもしれません。そして4ステージからは好きなウィングをステージの最初に選べます。ファミコン版はあの「スターソルジャー」と出たときが同じだったためにあまりヒットはしませんでしたが、シューティングファンは「ゼビウス」と同様、絶対にやるべきではないでしょうか。なんて書いてたらまたやりたくなってきた。基板買おうかな～…。（大阪府・松吉信和君）

●おお、そうだーシューティングファンを自称する者は絶対にやるのだー戦略性が高く、ウィング連続着脱稼ぎなどがあって実に懐かしい。でもファミコン版はちょっと……。



（京都府・めたるがん君）・今やってもかなりハマれるんだよね（地元にある）。やっぱベストヒロインはカイでしょう！（断言）

レゲーマップだ！

名鉄津島線の津島駅の近くにちょっぴり（死語）レゲーなお店があった。その名は「UFOゲームセンター」（ちょっと自信ないけど）だ。津島駅からでて、ガード下を通って文房具屋の角を曲がった、その近くにある。「源平討魔伝」「1942」「名人戦」「アルカノイド」など。他にも「グラディウスIII」と「飛翔鮫」「ウイニングラン」もあったけどレゲーだか…。「アフターバーナー」もあったけど「I」かわかりません。ちなみにアップライトの台にあのレバーがついていたよ。麻雀わからないのだけど「麻雀シスターズ」というのはあった。これの存在はアイランドを見て知った。多分全台50円。レバーとボタンがちょっとうまくいかないかも。親切な、というか話しかけてくれるおばあさんがいる。女だと多分話しかけてもらえる（予想）ので、女性の方、行ってみてもよいのでは。薄暗くて、不思議なにおいもするぞ。ちなみに1992年の9月23日のことです。

（愛知県・ふな"初投稿マン"ふぬけさん）

●おばあさんと不思議なにおいがポイントだ。1942とアルカノイドも味わい深い。"不思議なにおい"の究明を続行されたし。



（大阪府・よしかわ新喜劇さん君）・ほらぁ、本名書かないからぁ～。今月あなたは両性です。ん、リック?男の中の男だったねエ～。音楽も凄かった。

このゲーム知らない?

「タンクバタリアン」のような見下ろし型で、ちんまりした戦車を操作して敵戦車を倒すというゲーム。レバー操作でなく、前進・後退・右回・左回のボタンで操作を行っていたと思う（それと砲塔ボタン）。そしてベクトルスキャンであった。

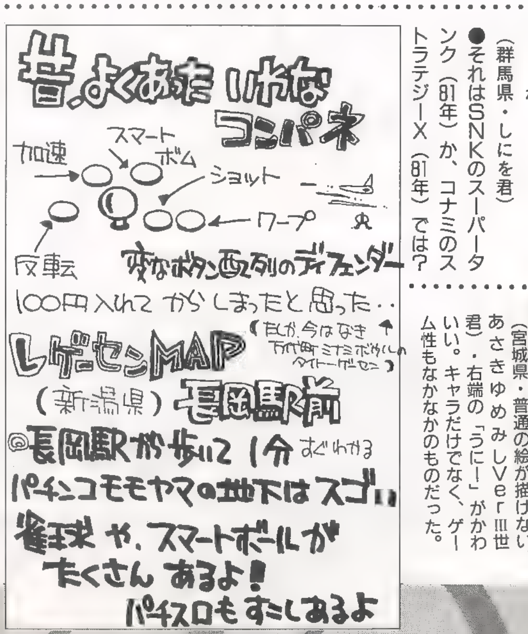
10年近く前のゲームなのだが、バラバラという大音響と共に出現する敵ヘリの勇姿はしっかり記憶している。長らく「バトルゾーン」だと思っていたが、どうやら違うらしい。凄く格好いいのだが誰も知らない。何てゲームなのでしょうか?

（群馬県・しにを君）

●それはSNKのスーパータンク（81年）か、コナミのストラテジーX（81年）では?



（宮城県・普通の絵が描けない、あさきゆめみしVerIII世君）・右端の「うに！」がかわいい。キャラだけでなく、ゲーム性もなかなかのものだった。



（新潟県・HEC君）・凄まじいコンパネだ。ただでさえ操作のいそがしいこのゲームに…。地上の（助けるべき）人間を皆殺しにすると地面が爆発して敵が発狂すんの。

たまに行くならこんな店

下北沢の「忠実屋」屋上には、
ジャングルキング、オールアメリカンフットボール、
1943改、ポールポジションII、SRD、
スーパースピードレース、チョップリフター、
エキサイティングアワー、アルカノイド、
テラクレスタ、飛龍の拳、カーアクション、
ファンタジーゾーン、飛翔鮫、ファニーマウス、
スーパークラウンズゴルフ、エグゼドエグゼス
があります。1PLAY50円ですが少々
メンテナンスが悪いのが玉にキズです。



(東京都・三輪 亮君)・おおぉ、これは古いのがそろってる。私も下北沢は通過しているので(小田急)、近いうちに行ってみよう。

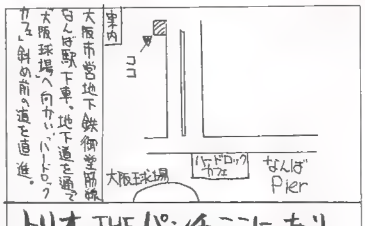
あやしいゲー摘発室

スーパーリアルマージャンよりセクシーで、
トリオ・ザ・パンチよりあやしいピンクルゲー
ストリーキング!!
よーするにゲーム内容はパックマンだけど、パワーエサのかわりにワープエサ、チェリーのかわりに服のゲームでハダカの女の子が主人公。服をとると着て行くけどお巡りさん(モンスター)におわれる。
何故かって
彼女はドロボウだから!!(本当)



(広島県・克森 淳君)・な、なんだこれは!世の中、上には上があるもんだ。さらに強力な妖ゲーを探せっ!!

情報請う



トリオ THEパンチここにあり。

なんばの小さなゲーセンで発見。しかし名前は「大スター(笑)」。だがしかし!意外にもレゲーが多い!
ギャラガ、キングオブボクサー、アクトフェンサー、そしてあのUPLのアトミックロボキッドなど、けっこーそろってる。でも全ゲーム1PLAY100円。若干ボッてます。
10月号のみすりるれんれん君のところからでも、なんとか来れると思うので、これはもう来るしか!
ちなみに、私はコンティニューしまくりでクリアしましたが、何かいいようのない不安と不信におそわれました。
1992 9.1 N2

(大阪府・NUNO2君・ほか数名)・なぜ、人はトリオTHEパンチを追い求めるのか…。

バルログ小公子

#2 決意

ピンクゲロ

©カプコン

出名…こんにちは。
教官…やあ。じゃあ早速だが、リュウ・ケン戦の続きからいこうか。
出名…はあ。
教官…じゃあ一戦やってみよう。
——はどードムズシャーたつまきグサしょーりゅーバンドガゴス……
教官…大分上達したじゃないか。まだ少し甘い部分をフォローすればリュウ・ケンと互角に渡りあえることができるはずだ。
出名…どうも。
教官…まず波動拳を先読みしたときだが、単発で蹴りを当ててしまうのはもったいないぞ。できれば腹にめりこませるように当てて、着地後ツメを入れてやろう。しゃがみの中パンチだ。うまくやれば2発入ってピヨることもあるぞ。
出名…それをやろうとして昇龍拳をくらってしまったからやめたんです。
教官…そうなんだ。一応中ヅメは連続技になるが、タイミングよく押さないといけない。怖ければ一発でいいからツメを入れておくといい。
　また、空ジャンプして投げてしまうのも一つの手だ。
出名…なるほど…。
教官…あと重要なのは、大スライディング、ローリングの使い方だね。
　大スライディングは足の先をギリギリ当てるくらいが望ましい。めり込んでしまうと投げや大足払いをくってしまうからね。ローリングも同じで、ツメの先をひっかけるように使うんだ。使うのは小がいい。これらはほかのキャラにも有効だから覚えておこう。
出名…ほかのキャラにも、ですか。
教官…ああ。このほかにも全キャラに対して有効な手として、大技…うーん、たとえば足払いなどを空振りしたときは、まずしゃがみのツメや大スライディングなどがヒットする。反応次第では投げも可能だ。
　とにかくバルログを使うなら、その驚異的なスピードに慣れることが重要だ。とにかく練習練習。
出名…はい。
——2時間後
教官…うむ。基本的な闘い方は身についたようだ。あとはバルセロナの使い方と、ピヨらせたときの対策で、リュウ・ケン戦のまとめとしよう。
　まずバルセロナだが、自分が壁、もしくは端近くにいるときはすぐに壁からターンできるので、波動拳などを先読みして使うことができる。だが意味もなく使うと跳び蹴りや大昇龍で簡単に落とされてしまうから、こういっちゃなんだが使うべきではないかもしれないな。
　ピヨらせたときは、相手が起き上がる前にスライディングで接近し、密着状態ならば小ヅメ大ローリング＋しゃがみ中ヅメがベストだ。小ヅメから大ローリングはキャンセル技、つまり小ヅメを当てた瞬間にローリングを出さなきゃならないことに注意すること。無理なようなら、やや遠めから大ローリング＋中ヅメも有効だ。ローリングの後の中ヅメはボタン連打でまず入るんだ。
出名…投げはだめなんですか。
教官…いや、いっこうに構わない。実はバルログの投げってのは地上での投げ技ではスクリューの次に体力を減らせる投げなんだ。
出名…そうだったんですか！知らなかった…。
教官…一応の基本はこれで網羅できた。あとは何度も闘いを重ねて腕を上げていくしかない。
出名…はい。

まとめ VSリュウ・ケン
・対空兵器…立ち中ヅメ（大パンチ以外）、しゃがみヅメ（大パンチ←のちほど登場）、垂直ｏｒ跳び込み大キック（早めに対応）
・竜巻対策…立ち中ヅメ、垂直ｏｒ飛び込み大キック、着地を投げ、着地にローリング。
・基本的な技…大スラ・小ローリング（先を当てる）、しゃがみヅメ（カウンターの昇龍に注意）、先読みの飛び込みｅｔｃ…。
・ピヨッたら…投げ（レインボー、イズナ共に可）、大ローリング＋中ヅメ（小ヅメからのキャンセルならなおよい）

教官…ところで…出名くん、今日は全然元気がなかったじゃないか。バルログをあきらめたいというのなら別に止めないよ。結構いるんだよ、志半ばで断念してしまう人が。
出名…いえ、ち、違うんです。今やリュウ・ケンよりも、倒したい相手がいるんです。実は…。
——「エスティマ」にて…
上賀…カツオ、お前も当初に比べて随分バルログらしくなってきたじゃねえか。
出名…おれ昔から決めてたんだ、四天王を使うならバルログだって。
——チャラララッチャチャッチャチャッチャー。
上賀…お？誰か入ってきたぞ。バ、バイソンだと？大丈夫、勝てるさ。
出名…うん。
——バンバンスリーバン、バンピシバンバンう～パーフェクト。
出名…うっ、つ、強い。
バイソン使い…おい小僧、バイソンだからといってなめるなよ。おれはゲームセンター「オペル」のバイソンチーム「ラッシュホーンズ」を束ねる梅村馬波郎だ。覚えておくがいい。気が向いたら来るんだな。そんときゃまたぶちのめしてやるぜ。
　そういうと梅村はベガを倒して帰っていった。
出名…くそっ！金ちゃんのケンでたたきのめしてやればよかったのに。
上賀…思い出したんだ。あのバイソン、確か1カ月ほど前に強者のみが集うといわれるゲームセンター「オペル」で驚異の70人抜きを演じたんだ。もちろんバイソンで…。そんときオレも2、3回やったがすべてストレート負けさ。
出名…そんな…金ちゃんが？
——・——・——・——
教官…なるほどな。よしわかった、次はバイソンに的を絞ろう。そのバイソンに必ず勝てるようにしてやろう。
出名…（急に目が輝き出す）あ、ありがとうございます。
　バルログ小公子——出名カツオ。見事バイソンを破ることができるであろうか！次号必見!!



ストIIおたくの背後へ忍びよって至近距離からの必殺「竜の子アタック」セール

お願い！中古基板は出・入りが激しいのですでに売り切れの場合はゆるして下さい。
資料請求して下さればできるだけ日付の新しい正確な在庫表を出します。

コントロールBOXと基板をいっしょに購入すればハーネスがなんと1本タダです。

㋐ アスカ&アスカ	タテ	タイトー	¥ 9,000
アトミックロボキッド	ヨコ	U P L	¥12,000
アマテラス	タテ	日物	¥ 8,000
明日のジョー	ヨコ	タイトー	¥ 8,000
R－TYPE	ヨコ	アイレム	¥10,000
アルバレスタ	タテ	タイトー	¥ 9,000
嗚呼栄光の甲子園(SUB)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
㋑ インセクターX	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
イメージファイト	タテ	アイレム	¥18,000
E・D・F	ヨコ	ジャレコ	¥12,000
㋒ ウルトラマン	ヨコ	バンプレスト	¥ 8,000
ウイッツ	ヨコ	アテナ	¥ 5,000
宇宙戦艦ゴモラ	ヨコ	U P L	¥12,000
ウルフファング(空牙2001)	ヨコ	DECO	¥35,000
㋓ エアーウルフ	ヨコ	キューゴ	¥ 7,000
エンパイヤシティ	ヨコ	タイトー	¥ 5,000
F－1ドリーム	タテ	カプコン	¥ 9,000
S・R・D	タテ	DECO	¥ 9,000
M・I・A	ヨコ	コナミ	¥15,000
M・V・P	ヨコ	セガ	¥ 9,000
SDガンダム	ヨコ	バンプレスト	¥18,000
エイリアンストーム	ヨコ	セガ	¥20,000
Xマルチプライ	ヨコ	アイレム	¥18,000
A－JAX	タテ	コナミ	¥15,000
F－1グランプリ	タテ	V・S	¥30,000
エイリアンストーム(ROM)	ヨコ	セガ	¥ 9,000
MJ－12(ROM)	タテ	タイトー	¥ 9,000
㋔ オメガファイター	タテ	U P L	¥12,000
㋔ カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥ 8,000
ガンフォース	ヨコ	アイレム	¥16,000
火激	タテ	タイトー	¥ 7,000
ガンディーラー	タテ	テクモ	¥ 6,000
カダッシュ	ヨコ	タイトー	¥13,000
㋖ ギャロップ	ヨコ	アイレム	¥15,000
キャッスルオブドラゴン	ヨコ	アテナ	¥12,000
究極タイガー	タテ	タイトー	¥14,000
ギャングウォーズ	ヨコ	S N K	¥12,000
奇々怪界	タテ	タイトー	¥ 8,000
球界道中記(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 8,000
㋗ クイズ捕物帖(SUB)	ヨコ	タイトー	¥ 5,000
クイズ地球防衛軍(SUB)	ヨコ	タイトー	¥14,000
クラックス	ヨコ	アタリ	¥ 5,000
グラディウス3	ヨコ	コナミ	¥30,000
グラディウス2	ヨコ	コナミ	¥36,000
㋘ 源平討魔伝	ヨコ	ナムコ	¥18,000
㋙ 航空騎兵物語	タテ	S N K	¥ 9,000
コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥ 7,000
ゴールドメダリスト	ヨコ	S N K	¥ 9,000
コブラコマンド	ヨコ	DECO	¥ 9,000
コズモザギャングビデオ(ROM)	タテ	ナムコ	¥14,000
㋚ サプライズアタック	ヨコ	コナミ	¥ 9,000
西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥ 5,000
サンダーフォースAC	ヨコ	セガ	¥ 9,000

三国志クイズ	ヨコ	カプコン	¥ 5,000
サイキック・5	ヨコ	ジャレコ	¥12,000
㋛ 実力プロ野球(SUB)	ヨコ	ジャレコ	¥ 5,000
ジュジュ伝説	ヨコ	T A D	¥ 9,000
上海	ヨコ	サン電子	¥ 9,000
シティボンバー	タテ	コナミ	¥12,000
忍(16Aタイプ)	ヨコ	セガ	¥11,000
ジェミニウイング	タテ	テクモ	¥12,000
獣王記(16Bタイプ)	ヨコ	セガ	¥ 9,000
㋜ スパイラルブレーカーズ	ヨコ	V・S	¥13,000
スーパーフォーミュラ	タテ	V・S	¥ 9,000
ストリートスマート	ヨコ	S N K	¥15,000
S・チャンピオンベースボール	ヨコ	S N K	¥ 7,000
S・バスケットボール	タテ	コナミ	¥ 3,000
スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥ 6,000
スーパーオセロ	ヨコ	ツクダ	¥ 5,000
スーパーバレーボール	ヨコ	V・S	¥ 8,000
スーパーコントラ	ヨコ	コナミ	¥30,000
スーパーワースタ(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
㋝ ゼロウイング	ヨコ	T・P	¥12,000
㋞ 倉庫番DX(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 5,000
㋟ タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥ 7,000
ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥ 5,000
ダブルドラゴン	ヨコ	テクノス	¥ 9,000
ダブルドラゴン2	ヨコ	テクノス	¥12,000
ダブルドラゴン3	ヨコ	テクノス	¥ 9,000
タスクフォースハリアー	タテ	U P L	¥13,000
大工の源さん	ヨコ	アイレム	¥12,000
脱獄	ヨコ	S N K	¥12,000
脱っ子ちゃん雀荘	ヨコ	セガ	¥12,000
ダークシール	ヨコ	DECO	¥20,000
達人	タテ	タイトー	¥15,000
タンブルポップ	ヨコ	DECO	¥15,000
大旋風	タテ	タイトー	¥ 9,000
ダッシュ野郎	タテ	タイトー	¥13,000
WWFレッスルフェスト	ヨコ	テクノス	¥23,000
タンクフォース	ヨコ	ナムコ	¥28,000
タンクフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
㋠ チャンピオンレスラー	ヨコ	タイトー	¥10,000
㋢ デスブレイド	ヨコ	DECO	¥29,000
DDクルー	ヨコ	セガ	¥25,000
DJボーイ	ヨコ	セガ	¥12,000
天聖龍(SUB)	ヨコ	ジャレコ	¥ 5,000
㋣ ドラゴン忍者	ヨコ	DECO	¥13,000
Drトッペル探検隊	タテ	タイトー	¥12,000
ドリフトアウト	タテ	ビスコ	¥18,000
殿様の野望	ヨコ	カプコン	¥ 5,000
トライゴン	タテ	コナミ	¥35,000
ドラゴンセイバー(ROM)	タテ	ナムコ	¥12,000
ドンドコドン(SUB)	ヨコ	タイトー	¥ 7,000
㋥ ニュージーランドストーリー	ヨコ	タイトー	¥12,000
忍者龍剣伝(ROM)	ヨコ	テクモ	¥ 5,000
㋩ ハサム	ヨコ	アイレム	¥ 5,000

パラメデス	ヨコ	タイトー	¥ 5,000
バンクパニック	ヨコ	セガ	¥ 7,000
バーディトライ	ヨコ	DECO	¥13,000
バンダイク	タテ	U P L	¥10,000
ハイホー(P付)	タテ	日物	¥ 8,000
バンクショット	ヨコ	コナミ	¥ 9,000
ハットリス	ヨコ	V・S	¥ 3,000
バルーンブラザーズ	ヨコ	E・T	¥ 6,000
バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 8,000
破兆(SUB)	ヨコ	ジャレコ	¥ 7,000
㋪ ピット&ラン	タテ	タイトー	¥ 6,000
飛翔鮫	タテ	タイトー	¥ 9,000
P－47(SUB)	ヨコ	ジャレコ	¥ 5,000
㋫ ファイアートラップ	タテ	W・P	¥ 5,000
フラッシュポイント(16B)	ヨコ	セガ	¥ 5,000
ブラッドブラザーズ	ヨコ	T A D	¥28,000
ブロックアウト	ヨコ	テクノス	¥ 9,000
ファイティングゴルフ	ヨコ	S N K	¥ 7,000
ブロクシード(ROM)	ヨコ	セガ	¥ 5,000
ファイナルブロー(SUB)	ヨコ	タイトー	¥ 5,000
㋬ ヘビーユニット	ヨコ	タイトー	¥ 7,000
ベイルートⒷ	ヨコ	セガ	¥ 9,000
㋭ ホラーストーリー	ヨコ	T・P	¥12,000
㋮ 魔魁伝説	ヨコ	ジャレコ	¥ 7,000
マスターオブウエポン	タテ	タイトー	¥12,000
マーベルランド(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥12,000
㋯ ミュータントナイト	ヨコ	U P L	¥12,000
㋱ 迷宮ハンターG	ヨコ	DECO	¥12,000
メガブラスト(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 7,000
㋲ モンスターレア(16B)	ヨコ	セガ	¥12,000
目撃(P無)	タテ	セタ	¥ 7,000
㋳ やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥ 5,000
㋴ USムスタング	ヨコ	U P L	¥13,000
USクラシック(P無)	タテ	セタ	¥ 5,000
㋵ 妖魔忍法帖	タテ	日物	¥ 6,000
㋶ ラストデュエル	タテ	カプコン	¥10,000
電龍	タテ	テクモ	¥18,000
ラッシュ&クラッシュ	タテ	カプコン	¥10,000
㋷ 琉球(16B)	ヨコ	セガ	¥ 5,000
リングの王者	ヨコ	コナミ	¥10,000
リバレーション	タテ	DECO	¥ 5,000
㋸ ルナーク	ヨコ	タイトー	¥45,000
ルナーク(SUB)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
㋹ レジオン	タテ	日物	¥ 9,000
霊界導士	ヨコ	H・D	¥ 5,000
㋺ ローラーゲームズ	ヨコ	コナミ	¥12,000
ロボコップ	ヨコ	DECO	¥13,000
ロードランナー4	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
ローリングサンダー2(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 6,000
㋻ ワールドカップ'90	ヨコ	テクモ	¥18,000
ワースタ'90(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 5,000

★ 麻雀 ★ 華札 ★

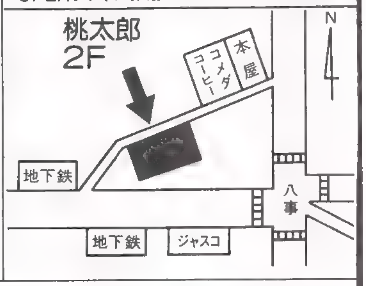
禁じられた遊び	ヨコ	H・D	¥ 6,000
アイドル麻雀	ヨコ	V・S	¥ 9,000
麻雀フライデー	ヨコ	DINAX	¥ 8,000
華弥生	ヨコ	DINAX	¥ 6,000
ねるとん牌鯨団	ヨコ	DINAX	¥ 9,000
クイズTV合衆国Q&Q	ヨコ	DINAX	¥ 8,000
麻雀遊技	ヨコ	ビスコ	¥ 9,000
麻雀シスターズ	ヨコ	T・P	¥ 6,000
麻雀いかがですか	ヨコ	ミッチェル	¥ 8,000
麻雀狂時代	ヨコ	?	¥ 3,000
大人の麻雀	ヨコ	アップル	¥ 6,000
お嬢さん	ヨコ	日物	¥ 5,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥ 6,000
Gメン'89	ヨコ	日物	¥ 6,000
ナンパストーリー	ヨコ	日物	¥ 8,000
レディハンター	ヨコ	日物	¥ 8,000
美女っ子夢物語	ヨコ	日物	¥ 3,000
トリプルウォーズ	ヨコ	日物	¥ 9,000
*	*	*	*
*	*	*	*
*	*	*	*
*	*	*	*
*	*	*	*
*	*	*	*
*	*	*	*
*	*	*	*

NEO GEO(業務用ソフト) 各5,000円
家庭用では使えません！

ナム1975	キングオブモンスターズ
リーグボーリング	フットボールフレンジー
クロスソード	エイトマン
明日のジョー	スラッシュラリー
クイズ大捜査線	

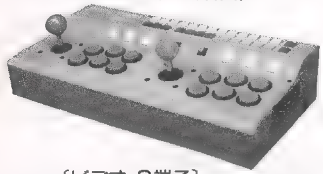
麻雀パネル㊪	¥ 7,000
中間ハーネス1本	¥ 3,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎
OPENしました。ALL20円～50円 EASY設定



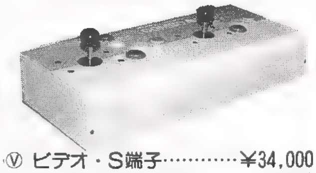
★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表ついています。買取りもやっています!!★

ケイ アイ シー製
〈PANA TWIN〉



本体 [ビデオ・S端子 / 麻雀、SF－II] 標準¥42,000
RGBケーブル(21P、15P) ¥ 3,000

キョーワ製 SF－II用
〈COMBO AV〉 ¥3,000UP



Ⓥ ビデオ・S端子…………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応………¥29,000
VR Ⓥ、Ⓡ両方対応＋RF付¥37,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社(創業24年)
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎052(916)1407

★TEL受付時間★
AM9:30～PM11:00 月～日
祭日 定休

店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
(62円切手×2を封筒で送って下さい)

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

新登場

究極のコントロールボックス
遂に登場!!

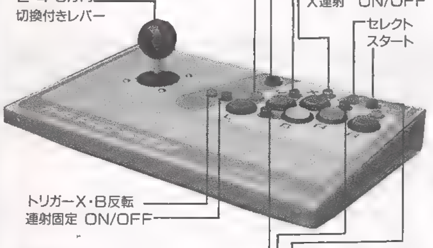
ウーム!!
ハイグレード
だよ〜

その名は
"VEGA-9000DX"
¥53,000



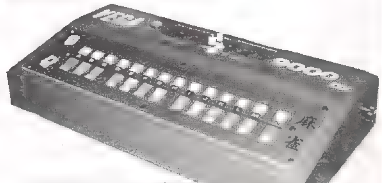
*写真はストIIダッシュ専用パネルタイプです。

在庫大処分!



型番*SF-1000*
特価¥6,000(在庫限り)

■ストリートファイターIIダッシュに対応。
(カプコンオリジナルストIIダッシュ専用パネル使用)
■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
■ステレオ基板内蔵。
■連射ON/OFF SW12コ付き。
■連射スピードが目で判るLED付き。
■電源セルフチェック機能付き。
■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用のジョイスティックとしても使用出来ます。


*写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○Fコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

SF用ジョイスティック　SF-1000の特徴
- ○樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
- ○使用しているパーツは全て業務用のものでバツグンの耐久性と操作性です。
- ○R・A・B・X・Y・Lの6つボタン全て連射ON/OFF機能付きです。
- ○トリガーボタンを押さなくても連射する連射固定SW付きです。
- ○連射VRでスピードを変えられます。
- ○トリガーX・B反転することができます。
- ○デザインも刷新されました。

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル
新発売
¥8,000(2P可)



★基板ニュース★
〈CAPCOM〉
- ●ストリートファイターIIダッシュ(新品)発売中!!
- ●ストリートファイターII、IIダッシュ高価買い取りしています。

■全基板、格安にて販売中!!

ハッピー商会
GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケロ(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀和
☎06-649-7177

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

NEO驚異現象 DASH 501

構成 KAL

今月から私が担当。やってることはいつもと同じ。今回掲載の分も次回からはきちんと前回の続きにたされます。

えー、ここで少し投稿に関してのお願いがあります。

まず、住所・氏名はハッキリと書いてください。ペンネームだけというのは避けましょう。それから、できることなら連絡方法も書いてあるとありがたいです。場合によってはこちらから確認をとることも考えられるので（TELナンバーなど）。以上です。

さて、今月はどうにも元気がなかったようです。みんなもっと頑張って裏技（得技）探しに励みましょう！

びっくらめーしょん㊎1
アラビアンファイト
魔法の賢い利用法

ダメージを受けると同時に魔法（ランプ）を使うと、本来停止するはずの自キャラが動かせる。これを利用して魔法の効いている間、硬直している敵を殴り続けることができ、点稼ぎもできる。ただし、ビジュアルの入る魔法でないと不可。

（群馬県・結城　洸君）

㊫確実に効率よいやり方。でもアラビアンファイトを探すほうが難しそう。

びっくらめーしょん㊎2
龍虎の拳
ちょっとお得技

キング（レストランの用心棒）を倒すとき、必殺技で決めると服がやぶれ、上半身がはだける。

（兵庫県・まってくれ梅沢君・ほか全国多数の皆様）

㊫あまりに多数の投稿があったので一応掲載。これは1人プレイ、対戦に関係なく可能。ただし1本目ではなく、2本目か3本目のときだよ。1人用の場合、倒したあとのグラフィックとセリフまで変わっている。

びっくらめーしょん㊎3
ストリートファイターⅡ
ダッシュ
ブランカ得技

ローリングめくり中パンチ電撃のパワーUPバージョンで、かみついてめくりローリング中パンチまでは同じで、もう1回立ち中パンチを入れて最後にのびーるパンチ。それと、めくりジャンプ大パンチから、立ち中パンチ×2、のびーるパンチで4段になる。でも入りやすいキャラはブランカ・本田・ザンギエフ・ダルシム・バイソン・ベガぐらい？

（神奈川県・ルーシュ君・ほか全国多数の皆様）

㊫これも多く送られてきているので一応掲載です。4段はかなり有名。でも立ち中パンチ（レバーニュートラル）を入れるのがムズイんだよね。やっぱり目押しでしょ。

びっくらめーしょん㊎4
ワールドヒーローズ
ブロッケンはまり技

はがき①参照。

㊫ほかにJ・カーンやマッスルパワー、ジャンヌで確認済み。たまに5秒ぐらいしてから突然動きだす。

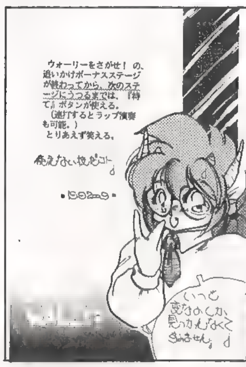


（埼玉県・はんぶうう君・ほか全国多数の皆）何度もやって店員に怒られないように。

びっくらめーしょん㊎5
ウォーリーをさがせ!
ラップ技

はがき②参照。

㊫これは笑える。つい癖になってやめられなくなるんだよね、こうゆうの。



（千葉県・迎夢達人さん）君のリズム感を問われる技（？）だ。

びっくらめーしょん㊎6
ストリートファイターⅡ
ダッシュ
バイソンどつき技

はがき③参照。

㊫意外とタイミングが難しい。が、一度は見てみるべし!!

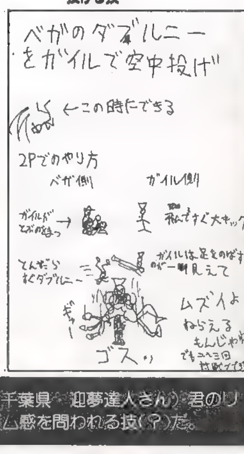


（愛知県・龍夜TAKE君）この手のネタがまだあるとは…。絵がグー。

びっくらめーしょん㊎7
ストリートファイターⅡ
ダッシュ
ガイルでダブルニープレスを投げる技

はがき④参照。

㊫ほとんど大道芸。でも成功するとなぜかスカッとする。



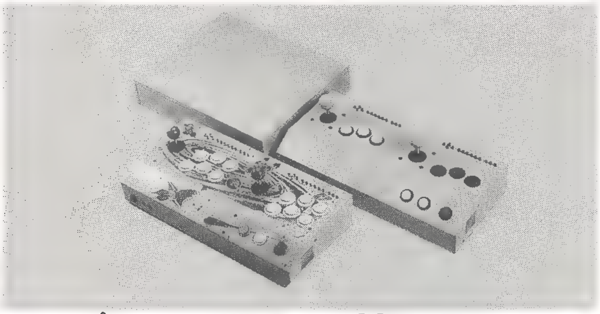
（京都府・眞保慶一君）対戦で決まれば、相手の心理ダメージ大!! でも失敗すると被害も大!!

みんなで遊びにおいでよ！東京ボックス秋葉原店

10/31㈯新装オープン！

新登場

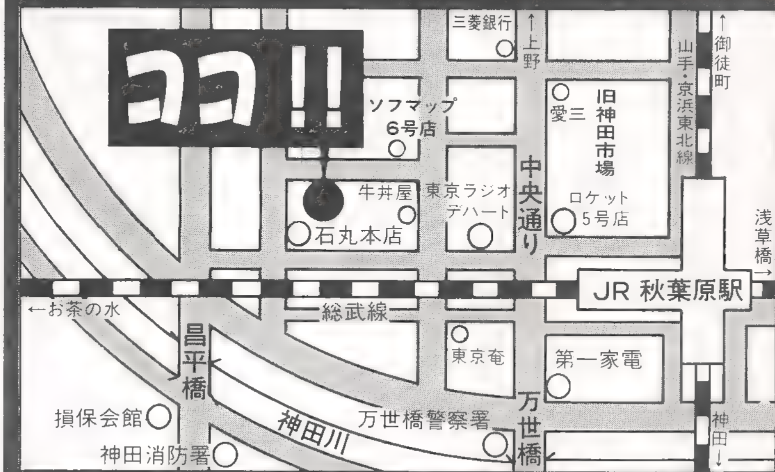
究極のコントロールボックス



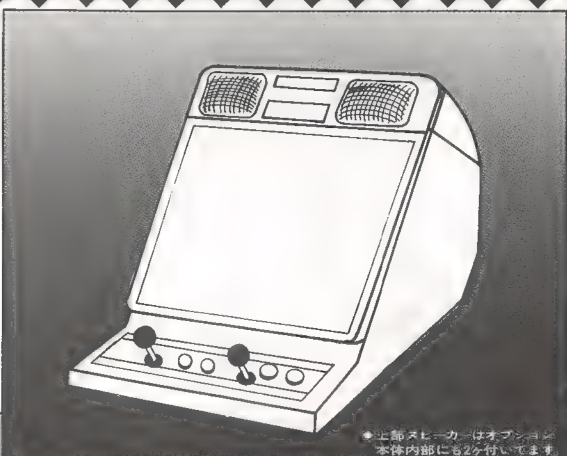
プラネット20(3つボタン) ¥38,000(税別)
プラネット21(6つボタン) ¥40,000(税別)
チューナー…¥7,000円(税別)

200台限定 中古基板用BOX(サービス)
付属品専用ハーネス¥2,000(別売、税別)

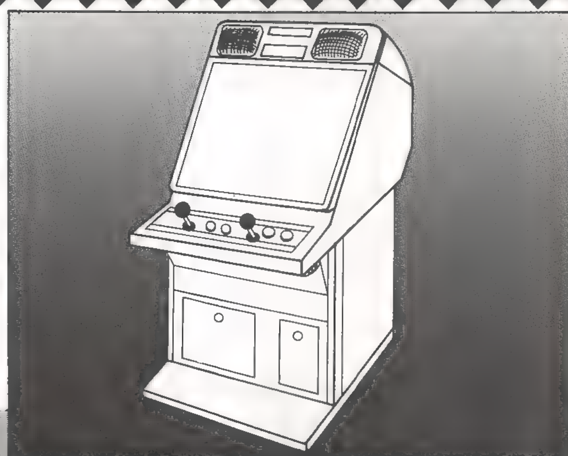
〒101 東京都千代田区外神田1-9-5 長嶋アルファービル



中古基板あります。南行徳店12月オープン予定！







一般用コントロールボックス付26インチモニター(NANAO製)¥135,000
(税別)

コインシューターなし(完成品)……………………¥160,000
(コインシューター付もあります。)
(税別)

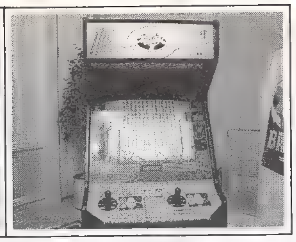
TBOX
株式会社 東京ボックス

ショールーム ㈱東京ボックス 秋葉原店
〒101 東京都千代田区外神田1-9-5 長嶋アルファービル
本社 〒272-01 千葉県市川市欠真間1-10-48
TEL.0473-57-0757 FAX.0473-58-2419
(ケース製造 東京シャシ㈱ 配線器具製造事業登録No.東第5778号)

振込先
1.千葉銀行 行徳支店 当座No.603047
2.大和銀行 行徳支店 当座No.6134571
3.郵便局 東京6-546868
振込先：㈱東京ボックス
※ヤマト代引システムもあります。







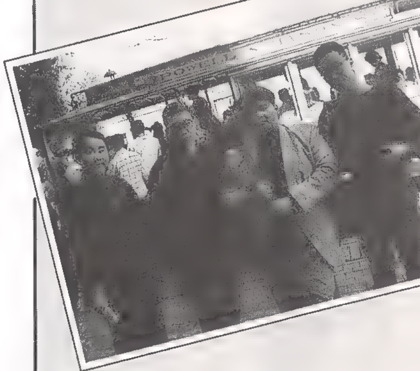
ゲーメスト&カプコン
ゲーム企画大募集

ああ、アメリカへ!!
あこがれのサンフランシスコへ!!



9月30日、ついにアメリカに旅立ちました。『アルティミットエコロジー』で最優秀賞を受賞した森圭介君、石井編集長&さおたり&カプコン太郎が、サンフランシスコのAMOAショーへと。さて、どんな珍道中をして帰ってくるか?AMOAショーにはどんなゲームが出ているか?

次号で、くわしく報告するので、期待してくれ!!



Soft Land SHUWA Corporation

ゲーム基板販売

★

新作からオールドゲームまで4,000枚の基板の在庫があります。TELにてお問い合わせください。
(消費税は別にかかります)
※商品・代金 引き替えシステム有り。PM3:00までにTELいただければ翌日にお届けします。

[KONAMI]

M.I.A.	¥38,000
Mr.五右衛門	¥10,000
XEXEX	¥39,000
にゃんにゃんパニック	¥18,000
エイリアンズ	¥45,000
クォース	¥10,000
クライムファイターズ	¥33,000
クレイジーコップ	¥10,000
グラディウスⅡ	¥40,000
グラディウスⅢ	¥30,000
サンダークロス	¥40,000
サンダークロスⅡ	¥39,000
シティボンバー	¥15,000
トライゴン	¥45,000
ハードパンチャー	¥38,000
パロディウスだ!	¥35,000
ライフフォース	¥30,000
リングの王者	¥12,000
ローラーゲームズ	¥15,000
サラマンダ	¥30,000
出たな!ツインビー	¥34,000

[NAMCO]

エアバスター	¥25,000
スプラッターハウス	¥38,000
デンジャラスシード	¥29,000
マーベルランド	¥115,000
ローリングサンダー2	¥112,000
源平討魔伝	¥29,000
ランパート	¥20,000

[CAPCOM]

F1ドリーム	¥10,000
ウィロー	¥129,000
エリア88	¥123,000
ザ・キングオブドラゴン	¥100,000
ストリートファイターⅡ	¥138,000
ストリートファイターⅡダッシュ	¥238,000
チキチキボーイズ	¥110,000
ナイツオブザラウンド	¥138,000
ファイナルファイト	¥90,000
ラストデュエル	¥10,000
戦場の狼	¥8,000
大魔界村	¥100,000

[TAITO]

くにお君	¥10,000
火激	¥8,000
ゼロウィング	¥18,000
達人	¥25,000
ダブルドラゴンⅡ	¥20,000
ダブルドラゴンⅢ	¥18,000
チャンピオンレスラー	¥15,000
ドンドコドン	¥67,000
フリップル	¥49,000
ヘビーユニット	¥10,000
ヘルファイヤー	¥9,000
ラスタンサーガ2	¥29,000
究極タイガー	¥15,000
西遊降魔録	¥8,000
中華大仙	¥8,000
飛翔鮫	¥9,000
あしたのジョー	¥9,000
達人王	¥85,000
ガンフロンティア	¥87,000
メタルブラック	¥92,000
ルナーク	¥68,000
ミズバク大冒険	¥64,000
ああ栄光の甲子園	¥64,000

[SEGA]

WRESTLE WAR	¥17,000
クラックダウン	¥39,000
ゴールデンアックス	¥44,000
シャドーダンサー	¥44,000
ファンタジーゾーン	¥18,000
獣王記	¥18,000
エイリアンストーム	¥39,000
アラビアンファイト	¥95,000
サンダーフォースAC	¥15,000
M.V.P.	¥18,000
琉球	¥18,000

[DATAEAST]

キャプテンアメリカ	¥53,000
ファイティングファンタジー	¥32,000
ワンダープラネット	¥8,800
デスブレイド	¥45,000
ウルフファング	¥37,000
エドワードランディ	¥40,000
ダークシールⅡ	¥35,000

[SNK]

ASO	¥8,000
S.A.R.	¥14,000
ストリートスマート	¥28,000
原始島	¥24,000
航空騎兵物語	¥8,000
脱獄	¥10,000

[IREM]

Xマルチプライ	¥28,000
イメージファイト	¥20,000
トンマ	¥28,000
ドラゴンブリード	¥28,000
迷宮島	¥5,000
クロスブレイズ	¥42,000
サンダーブラスター	¥43,000
ギャロップ	¥27,000
ガンホーキ	¥62,400

[UPL&その他]

オメガファイター	¥15,000
タスクフォースハリアー	¥27,000
セルフィーナ	¥18,000
ウルトラマン	¥9,800
スーパーバレーボール	¥15,000
雷牙	¥25,000
ハチャメチャファイター	¥38,000
鮫!鮫!鮫!	¥38,000
サンダードラゴン	¥37,000
パイプドリーム	¥9,800
アタックス	¥15,000

[麻雀]

ギャルの告白	¥8,000
テレフォン麻雀	¥5,000
ビタミンC	¥9,000
花のもも子組	¥10,000
個人教授	¥9,000
麻雀ファンクラブ	¥8,000
麻雀夏物語	¥10,000
麻雀学園Ⅰ	¥8,000
麻雀殺人事件	¥7,000

※当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。

スーパーディスカウント商品(新品)

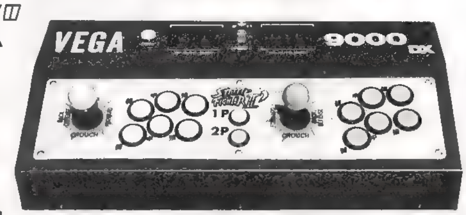
ゴークス	¥29,800
ダイナミックカントリークラブ	¥39,800
マジカルクリスタル	¥39,800

★★★★★★★★★

究極のコントロールボックス 遂に登場!!

"VEGA-9000DX"

- ストリートファイターⅡに対応。
  (カプコンオリジナルストⅡ専用パネル使用)
- S端子TVに対応。
- ステレオ基板内蔵。
- 連射ON/OFF SW12コ付き。
- 連射スピードが目で判るLED付。
- 電源セルフチェック機能付き。
- より鮮明になったフルカラーコンバーター使用。
  その他SVG-8の機能も内蔵。



¥53,000

※写真はストリートファイターⅡダッシュ専用パネルタイプです。

別売ジョイスティックケーブル

PCエンジン用	¥3,500
メガドライブ用	¥3,500
ファミコン用	¥3,500
パソコン用	¥2,500

別売品

RGBケーブル (15PIN21PIN)	¥3,500
S端子ケーブル	¥2,500

新製品

スーパーファミコン用ケーブル
(VEGA9000DX用)
¥8,000

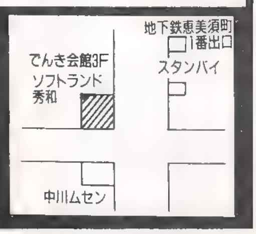


ゲーム基板 販売・輸出

ソフトランド秀和

営業時間 10:00~19:00 TEL 06-649-7177

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9(でんき会館3F)



東京ガリバー通信

第1号

創刊の辞

世界最新鋭のゲーム機器と広大無比なスペース、帝国軍人精神にきたえあげられたスタッフ。その3者の合体によって生みおとされたのが東京ガリバーだ。その名に恥じぬ通信でありたいと思う。以上。

これが東京ガリバーの全貌だ!!

東京ガリバーがその全貌をついにあらわした。全3フロアーの数々のアイテムが今ここに!!

3F

ビデオ、メダル、体感、プライズ、占い。

※このフロアはインフォメーション的な構成。あらゆるニーズに応えるべく、あらゆるゲームが取り揃えられているのだ。

2F

ゲーメストアイランド、メダル、9面マルチスクリーンを備えたイベントスペース、㋘屋ガリバー店。

※ゲーメストとバンプレストの共同プロデュースによるビデオゲーム空間。それがゲーメストアイランドだ。それに9面マルチスクリーン、どんなイベントをやるか、乞うご期待! おっと、㋘屋もお忘れなく。

1F

クレーンゲーム、子供向けSCコーナー、カーニバルコーナー、ビデオゲームコーナー、さらに軽食をとることができるスナックコーナー、そしてウルトラマンのグッズ販売なども行われるのだ。

※道路に面しているフロアなので、親子づれでも気軽に遊べるフロアなのだ。

俺たちは燃えている!!





ミカちゃんでーす。

ゲーメストアイランドコーナーはミカちゃんが仕切らせてもらいまひゅ!!

ゲーメストアイランドの総支配人が決定いたしました。その名は渡辺ミカ(本名)ちゃん、です。

直撃ナイスなインタビューだ!!

●生年月日、血液型、星座は……?

ミカ…昭和43年9月生まれ。O型のおとめ座です。

●スポーツはどんなのが好きですか?

ミカ…夏はテニス、冬はスキー、春と冬は枕投げをしています。

●映画や本はどうですか?

ミカ…ホラーが好きです。特にテリーギリアムのホラ話が好きです。本はけっこう真面目なのを読んでますね。有吉佐和子とか吉本ばななとか。

●ゲームはどんなのをやっていますか?

ミカ…ドラクエVです。私、反射神経鈍いんで、RPGしかできないんですよ。業務用は今、修業中です。実は明日から山ごもりをしようかと思ってるんです。

●それはすごいですね。では今後の抱負をどうぞ。

ミカ…バッチリ勉強して、みなさんの要望に素早くおこたえできるようになりたいです。

●今日はありがとうございました。ガンバってください。

イベント続々考案中!!

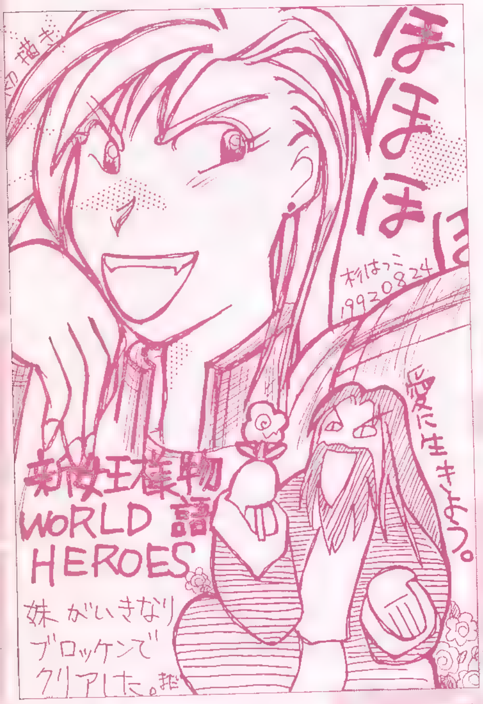
9面マルチモニターとイベント空間。これをフルに使わない手はない。どんなことして遊んだら楽しいか、今、いろいろ考えているのだ。みんなからのアイデアもどんどんとり入れていくから、お便りください。

あて先は、

〒101 千代田区内神田1-15-15 新声社 このイベントで遊びたい係まで

栗原桃郎　助っ人：TM

ア・イ・テ・ン・ド



↑(愛知県　杉はっこさん)★愛って、なんだろう…。

今月のいっぱつ!!!

時代はアルファ大作戦！

☆発端はスカイアドベンチャーなるシューティングであった。皆は覚えておられるであろうか？あのクラウド大佐なる味もありまくりやがる粋なキャラクターと、イカしたセリフの数々を。その時点では気にもとめなかったアルファのメーカー名。

「なかなか酔狂なゲームじゃの。なんかデコのノリに似てるような…」

それから約2年後、再び私の自意識に激しい揺さぶりをかけたニンジャコンバット。初めはありがちなアクションゲームだろーと、タカをくくっていた私だったが、アレを見たとたん、嘲笑は焦燥に変わった。豪快な音を発して飛び回る忍者たち、その技の名は、

「えびぞりアタック」…。

「な、何かがおかしい何かが(©ヒゲボ)…このまま野放しにしといてヨイのだろーか？…ま、いーや面白いから」

しかし、ニンジャシリーズの次回作はこの程度で済まなかったのである。某C社の○×コマンドーの対抗馬のごとく世に躍り出た（ホントに躍り出たってカンジだの）ニンジャコマンドォーどっぱーん（波の音）。とにかく広告から内容まですべて妖しさが満ち満ちておるわい、と言っても過言ではない。史上最強の忍者軍団（広告より）。

とにかく、デモが腸捻転に陥るほどイカしまくりである。それも個人的には1面のクリアデモ。タイムマシン内のジョー・タイガーのまるでこの世の終わりみたいな面持ち

(ゲ6月号・115Pでそのお顔は拝めるゾ!)、そしてリュー・イーグルの震えるコブシ…。こいつは変だ！絶対におかしい！スゲぇよ、あんたたち最高だよ！（異常ともいう）

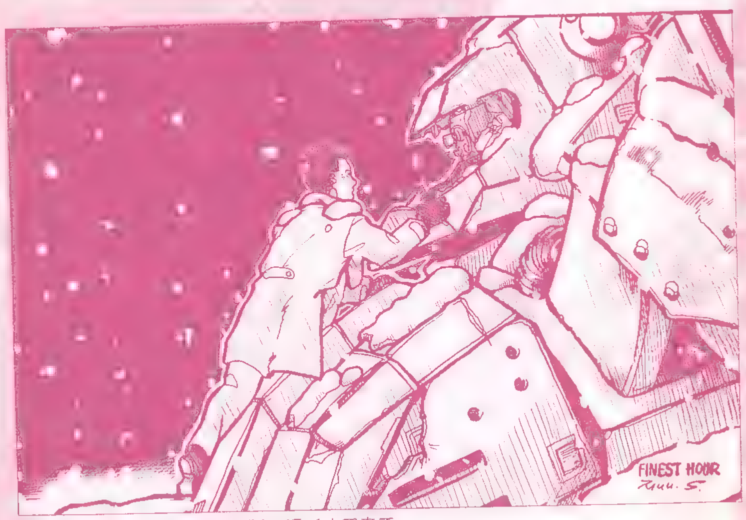
…しかし、アルファの猛攻はさらに続いた。次なる爆弾の名はワールドヒーローズ。

「な、なんだか香港映画のノリだのー」

…ダ、ダメだ、このメーカはオレの常識のモノサシのよーなチンケなモノでは計れねー。デカい。デカすぎるぜアルファ！特にブロッケン、もう脱帽のみならず頭の皮まで剝がれそーだ。あの空中飛行、もう行きつく所まで行っちょるよコレはってな感じだし、あの広告のマッスルパワーの絵、とってもサワヤカ(苦笑)、ラスプーチンはややハズしたなって感じだが、ブロッケンの存在と、忍法光輪渦斬さえあれば、私は何もいらない。あと決め手としてリュー・イーグルから受け継がれたドラゴンの勝利の拳プルプルだろう。これはゼヒともシリーズ化してもらいたいものだ。てな具合に、熱かろうアルファは。BGMもマジでいーし、こりゃもう皆もアルファで燃えるしか…みたいな。

（福岡県　92年度ベストキャラリュウ・イーグル推薦委員会No.2ワイド・健康君）

★→私はNo.3にしてもらおう。まったく、今やはり熱すぎるのがアルファ!!火傷ですまんぞこの熱さ!!人体発火的パワーの秘密は埼玉という土地柄ゆえか?やはりメーカー特集をやらねばならんのかあ!?



↑(神奈川県　佐々木無字君)★近くまで来てさ…会いたくなって…お前も、元気そうだな…。

がぶりよりゲーマー人生

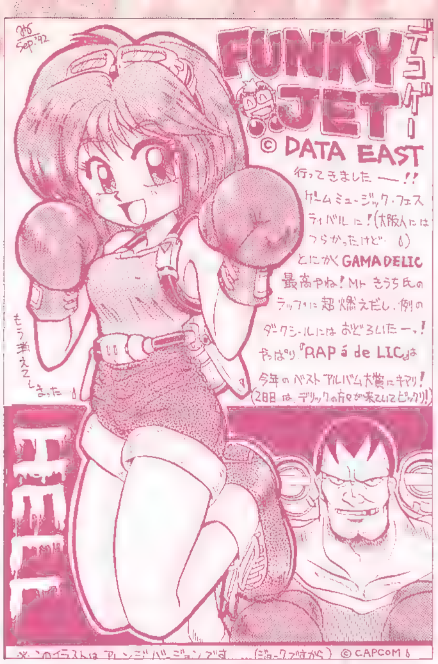


カプコンワールド2はどうして出てないんだ？と考えながら眠りに落ちた。すると、夢の中にダルシム様が現われて（本当）、『ワールド2がなかなか出ないのは、CP第20弾として天地を喰らうの続編が予定されているからなのだ…』とのお告げが。数日後、㋘を買うとなんと本当に天地IIが出るそうではないか!!いわゆる予知夢というやつか…？むうう。

（竜巻神県　まんきち君㊫）



←（大阪府　ありすがわなぎ君）★んん、イマドキな絵柄だない。



↑（大阪府　起承転結社M1NO君㊫）★みのやみのる氏と同じ人じゃなかったんですね…（汗）

とってもスイートな体感体験を

　ある日友人と体感ゲームの話をしていて、いつの間にか話は「体感ゲームで酔う」という話になってきた。「ストIIを体感でやったら一番気分が悪くなるキャラは誰だ？」

　なぜこんなバカげた話になったのかはいまだにハッキリしないが、とにかく賽は投げられたのだ。

「やっぱり回転する奴だろう」

「…となるとリュウの竜巻旋風脚だろうな」

「いやまて、春麗は回転している上に逆立ち？しているぞ。こっちのほうが、はるかに嫌だ」

「それをいうならザンギはどうする。回転ばっかで気の休まるヒマもないぞ。しかも、急上昇に急降下だ。かなりくるはずだ」

（…なんか気分が…㊪）

「ブランカは回りながらスッ飛んでくぞ！あれはどうする？」

「そういやベガも回ってるよな。ブランカは縦回転だけど、ベガは横回転だな…どっちのほうがより気持ち悪いかな？」

「体感でスッ飛んでいくのは表現できんはず。となると動きは回転だけになるはず！」

「だれがそんな技術的なことを問題にしとるか！」

「カタパルトがついてて本当にスッ飛んでったら面白いだろうな」

「ゲーセンの前に死者の山が築かれるぞ」

「酔うというのは小きざみなゆれも重要な要素だぞ」

「小きざみなゆれか…それも一理あるな」

「となると百裂系だな」

「また春麗か!!あの女!!」

「春麗を憎悪するのはやめろといっとろーが、サガット使い!!」

「背中蹴りが、やぁ！が憎いっっ!!」

「ひきつけてアッパーカットの出せんお前が悪いのだ」

「うぬぬ…お前、言ってはならぬことを言ったな…むき!!」――乱闘――

　こうして結論の出ぬまま議論は終了した。答えはみなさんで出してほしい。ちなみに私はソルバルウで完全に酔う。BGMの単調な振動が私の五臓六腑を絶妙にゆらし、おもっきり気分が悪くなるのだ。「どーしたん？死ぬほど顔色悪いで」とさえ言われた（う…これ書いたら思い出してきた…）。

（大阪府　中村雅信君）

★小さい字とか見てるとテキメンにきますねあれは。いずれ鼻血やピヨりも体感できるのか？

生物部ゲーマー隊下田を行く

☆新学期も間もなく始まるという8月28日、われわれ静岡県立磐田南高等学校生物部カニ班は黒船とカーク提…もとい、ペリー提督の街、下田にいた。

　爪木崎でのカニ採集を終えわが共MとO、そして私、OBA-9は「レゲーを置いてあるゲーセンの1つや2つはあるだろう」と、下田の街中を歩き始めた。途中、Oが「格闘技通信を買わねば！」と言うので、近くの薄汚れた書店へ足を踏み入れた。

　驚くべき事態はOと私が店を出てから起こった！Mがいなーい！普通であれば「太陽に吠えろ」のように走り回って探すのであるが、彼の性格を知り尽くしているわれわれは、「そのうち来るだろう」と、再びゲーセンを求めて歩き始めた。

　歩き続けること約30分、探し方が悪いのか、それらしいものはただの1軒もなく、仕方なく下田駅へ。すると「東急」の2文字が――。突撃！あった！屋上にゲームコーナーが。あるある、ダラII、ナイスト、達人…。名作と呼ばれたものばかり。特に私のような田舎者にはダラIIとナイストのカップリング（CDのおはなし）は感涙モノであった。

　で、ダラIIをPLAY。なんとザコが瞬間的にワープ!!画面をよく見ると…真ん中の画面がズレていた。

「責任者を出せ!!」と叫びたかったが、それは私の良心が（？）許さず、仕方なしに他ゲームを見てみる。他にも「変なの」はあった。画面が古い蛍光灯のようにチカチカ点滅しているE.D.F.やら、コインを入れても揺さぶっても無言のままのマシンとか…。

　でも、まあナイストだけはまともだったからいいか…と思ったのだが、私はここで辺りを見回して…あれま、今や書店はもちろんコンビニや工事現場の前にも置いてあるという（ないって!!）例のストII（II'）がない！のに気がついた。これには参った。

　そうそう、行方不明のMだが、午後6時50分頃、水死体で発見…ではなく、民宿のほうへ戻って来た。はいいのだが、余りに時間が遅かったため、チャームポイントは七色に輝くスキンヘッドだけど50代前半というウワサのT先生に大目玉を喰らっていた。

　かくして、我々の暑き生物部カニ班合宿は幕を閉じたのであった。めでたしめでたし。

（静岡県　OBA-9君）

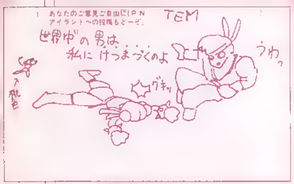
★なんだか限りなくのどかなお話だあね。最近ではゲーセンよりデパート屋上のほうがレゲー生存率が高いっす。

野郎のサイズもヒミツなの

☆ついにやったぜ!!アンダーカバーコップス1コインクリアじゃ!!一番のお気に入りはザン・タカハラやね（初クリアもこの人）。あのおヒゲの

巧妙な光明

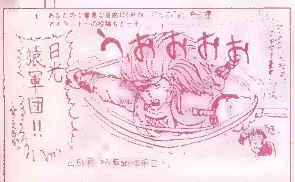
つっこみ三昧


↑邪魔である。

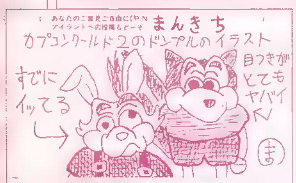
あの清涼？飲料メッコールの製造元はKOREA、世界統一教会だったのか。メッコール好き好き♡という人は入信すべし。
（神奈川県　天野典明君）
↑合同結婚式には呼んでくれよ。


↑ついに転職か？

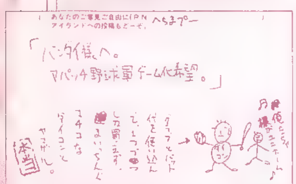
烈光斬、光龍破、光輪渦斬…正式名で呼ぶ人は1割もいないと思うぞ。
（愛知県　骨凡太君㊕）
↑昇龍拳が出ねえ——。


↑ちがうの?

「むうう!!ザンギエラとはいったい…」
「魚類に進化したザンギエフか!?」
「うぅぅむ。謎は深まるばかりじゃのう……」
（東京都　おれ君）
↑靈長類への遠き道のり…。


↑ウサギはマジでいってる。

メダルゲームの競馬で友人と同じ名前の馬を発見!!以来その馬にばかり賭けているが勝ったためしがない。いつも絶不調!!
（神奈川県　魔炎竜君）
↑万年ブービーの人生とも知らず…。


↑キューティーハニー希望…。

ワールドヒーローの皆さん、「人」とか「地球」ぐらい漢字で書いてくれよぉ…。
（栃木県・KAZ・たける君）
↑歴史に怨みがあるのか、アルファ電子？


↑満たされていない男よ。

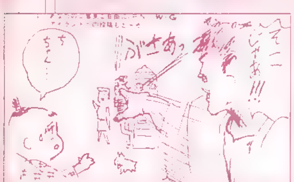
10月号「表紙の裏をとれ」"今月はWHのコウマです"…なんだ子馬って。しかもあれはハンゾウのような気がするのだが。
（神奈川県　ASU君）
↑ジャジャ馬とかうましかなら、いたような。


↑心の中ではよくあること。

大相撲現役幕下に「大翔龍（だいしょうりゅう）」というのがいるのはさすがに全国数名ネタでは？
（大阪府　㊩るほど・ざ・びーすと君）
↑NHKであの技が見られる日も近いか。

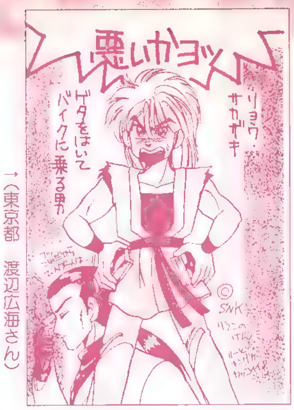
パロディウスのエンディングでピヨってる星を見てると、つい昇龍拳コマンドが…。
（岡山県　高村英俊君）
↑パブロフなゲーマーよのう。

もう、僕をさがさないでください…。
byウォーリー
（愛知県　F. G. K.君）
↑逃れたかった男。


↑親父に不安を感じる一瞬…。



↑（宮崎県　KERO田中君）
★笑う分身。



↑（東京都　渡辺広海さん）
★今、金持ちが熱い!!

ジョリジョリ感がた・ま・ん・な・い♡なにかたべるたびにゲップするし（違うぞ）。ローザも歩くたびにお乳がタプンタプンゆれていいよな。マットは常に笑ってるみたいだし。

とにかく熱い（内容も、音楽も、SEも）このゲームで遊ばない手はないっすよ。100円あったらUCC!!やるんだったらUCC!!オイシイのはコーヒー会社の缶コーヒー!!（なにそれ）

男は拳で語ってくれ!!（修羅の門）

（愛知県　アイレムの○○しものソリッドスネイク君）

★バランスいいし、馬鹿だしいいっすよこのゲーム。ツツツツツ…♬

ドラスピをプレイ中、隣で見ているのは一向にかまわないが、屁をこくのだけはやめてほしい。くさいんです。

ついでに、友達のとこへ行って「あいつ、屁したぞ」というのも勘弁してほしい。オレが何か悪いことしたかい？

（スカンクのようなガキ…）

（宮城県　ジェイコブとへた君）

★ハナクソをつけて逃げるのもやめてくれー。ナニサマだー（お子様か?）。

GMフェスティバル行ってきました。コンサートはどのバンドもパワフルでよかったのですが、少し観客のマナーが悪すぎたように思います。6つもバンドが出演するとなれば全部が好きというわけにはいかないでしょうが、わざわざコンサート会場まで来て耳栓して寝る人がいるでしょうか？それも前の座席に足をのせて。ほかにもメンバーが喋っているのに野次をとばしてMCを中断させたり。声援でも、もう少しタイミングよくしてほしい。

（東京都　白土師青丸さん）

★いちおーコンサートにはコンサートの常識があるんで、普通のコンサートとか行って勉強しておくのもいいかもね。たのむからバラードで「パン、パパン」の手拍子はやめてくれ。…ところで、今回SSTは「SDI」やってくれたんだよね（昔、インタビューでリクエストしたという）。超——おグ——!!

ソニックウイングスでSOXと入れると無敵、ダメ、神秘、天下、外道、若い、呪い、ふっ…などに変わるってのを誰も言わないのはなぜ？

（広島県　龍星落君）

★ほら、みんなウブだから。byゆうゆにうぶと言われた男さん

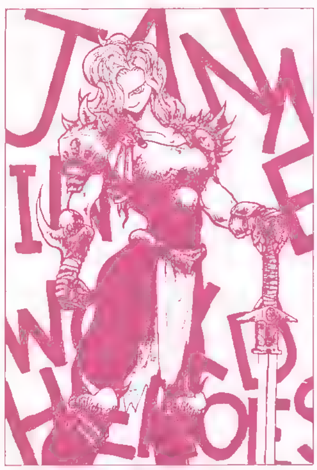
ラスプーチンに負けて彼の足元に倒れると、ときどき花の苗床にされるので

注意しましょう。

©博士

（大阪府　トロシエル君）

★新宿住友ビル前には、花にかこまれたラスプーチン激似の銅像が…（あぶなすぎるby業界関係者）。


↑（兵庫県　唐書君㊕）
★まなざしの先に、皿。



↑（神奈川県　Mr. Mt君）
★これはかわいすぎますね。

燃えよ青春っ!



アイランド黙示録大発行記念特集

☆全部ブッ通しで読むのに4日かかった。すげーよかったッス。昔の日々が活字中毒の頭の中に鮮やかに浮かんできて、涙うかんだっス。今、友達とダッシュにハマってるけど、生まれてはじめてクリアしたマーベルランド(イージー)や、1人で3カ月やりこんでクリアしたストII(ホンダ)のほうが思い出に残ってる。ダッシュがつまらないという気はないけど、ゲームより一緒にハマってる友達のほうが記憶に残りそうな気がする。

(茨城県 銃砲王(ガンホーキング)君)

★うーん、1カ月以内に読まれてしまうとは…。10年かけて読みなおしてください。

本屋で見ているうちに手が疲れてきて…その日はそのまま帰ってしまいました。

あの、こういうお願いするのもナニですが、ひよわな婦女子の手の負担にならない重さで出していただけませんこと? わたくし、ファミコンのコントローラーより重い物、持ったことありませんのに…。

(福岡県 ビデオデッキを素手で持ち帰る女 松平さん)

★あれは私でも手に持ったまま読めません。してやったりというかんじですね。

青年の主張と月刊ジャンプ的お色気、そしてジョジョ…これらの要素がなんら不自然なく合体し、おぞましい調和をかもし出している……それでいい。

(東京都 不死子筋男㋛君)

★よかった、本当によかった(涙をぶちながす)。

投稿する皆さんは、良くも悪くも自分の意見をズバッと言ってますね。話題となるゲームや会社は違ってきても、ゲームに対する熱い思いは昔から変わってないのでしょうね。創刊号のころ、黄金時代のキャロットという狭い空間にいると、NGやインストカードにポスター、常連の作った攻略本なんかが僕らに訴えてくるものがあって、それだけで満足だったものです。

(山形県 石澤敏博君)

★今は今で、いい時代なんだろうね…。

しりとりで複合名詞や固有名詞は認めん!

(埼玉県 岩君)

★しりとりを作ったのは実は女の子だったのでした。やったね!!

88ページ上段「トップランディングのイラスト」…あの…これミッドナイトランディングなんですけど…。101ページ上段「スープもポーク、具もポーク」…それをいうなら「ビーフ」です!!(古いなあ)

(宮城県 麟子館高ストII'研究会会員君)

★この故意なまでの混沌を読み解けるか!?

みのやみのるさんはもうハガキを出さないのだろうか…ファンだったのに…。

(神奈川県 こしなかゆーぞー君)

★送ってきてるよー。のってるよー。サインをチェック!!

これからも増刊号がでるらしいが、高校1年の僕としてはもっとページをへらしてでも千円以内に抑えてほしい…無理ですか?

(三重県 田友和君)

★いっときましょう。アンケート葉書のつけかたも…。

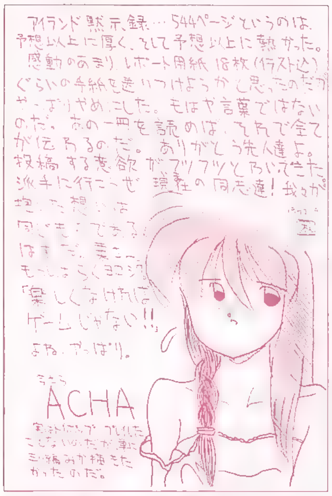
アイランド黙示録読みました!! いやいや、スゴイ分量ですねえ。これで1280円なんて安すぎますよ!!

私が㋘を買いはじめたのはロストワールドが表紙の24号からですが、あれからもう4年もたったのか、とおどろいてしまいました。ビデオゲームを紹介している雑誌はほかにもあるけれど、ゲーマーの日常のことがのってるのはアイランドだけなんですよね。6年分を通して読んでいて、いろんな人がどれもなにか自己主張しているのを見ながら、「ああ、みんなゲームが好きなんだなあ」と思いました。そして、私もハガキこそ出しませんでしたがその中のひとりなんだ、と苦笑してしまいました。そのうち、なにか自分にも投稿魂のようなものがこみあげてきて、とうとうこうしてハガキまで書いているわけです。

その日、その時代のゲーマーが感じたコト、考えたコトをアイランドは記録しているんですね。ようやくビデオゲームも社会的地位を獲得しつつあります。でも、まだ1ステージをクリアしたというところではないでしょうか。先は長いし(ループだったりして)、これからもいろいろ問題はあるでしょう。そんなとき、このアイランドがなにか解決の手がかりになるはずです。…というワケでみんなアイランド黙示録を買おう!そしてハガキを出すのだ!!

(埼玉県 佐野ティーゲル君)

★ひと区切りついて、新時代に向けてまた爆走するアイランド。来月からはさらにモデルチェンジしてとばしてくんでよろしくねっ!!



↑(神奈川県 こがらしもんたろうー君)

★ありがとーありがとー(©虎への道)



↑(愛知県 位相同爆型しーあーるし君㊫)

★青春はいつも恥ずかしい。

ザンギエフって[illegible]いけど面白いよな」

「あの吸い込みがたまんねーよ」

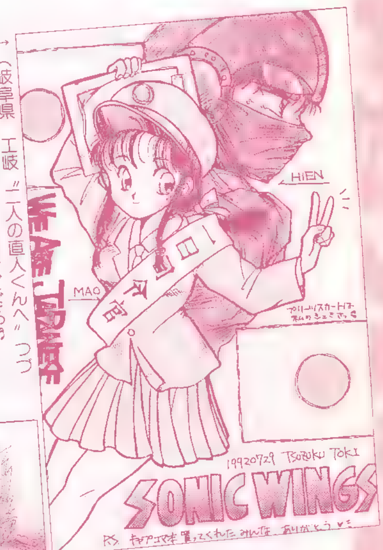
「一度吸えば、それまでのくやしさも全部パーッと忘れるよな」

「なるべく間合いを離して吸うんだよ。気持ちいいぜ」

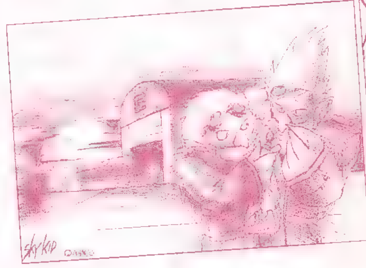
「おまえら、いつからシンナーなんか…なんてことだ」

気づくと背後に先生が…(実話)。

(群馬県 m. s君)



→(岐阜県 工岐 "二人の直人くんへ" つづくさん) ★せっしゃ日本女子でござる♪



←(兵庫県 みんあアイランド買え!!砂の嵐君)

★やけに陽が、目にしみる。

こちらこだわり派



対戦野郎の諸君、〝はめの歌〟なるものをご存じだろうか。はめ殺されて「汚ねぇーっ!!」と叫ぶだけではなあまりに能がないし、負け犬じみてなさけない。そんなときはにっこり笑って言おう。
「君は南の島の大王様だね?」
サビの部分を口笛で吹きつつプレイするのも一興である。
〝南の島の大王はその名も偉大なハメハメハ〜(中略)ハメハメハハメハメハメハメハ〜♪〟

(神奈川県　CYC君)



↑(愛知県　一応−C主義のKさん)
★相棒?がヤンキーモンキー。

ひと声かけて楽しくやりましょ

☆10月号(No.78)で「こちらこだわり派」にのせていただきましてありがとうございます。

実は10月号がでる2週間ぐらい前の日に〝置きクレジット〟のことでがまんできなくなって友達と(5人ぐらいで)店員さんに「順番がまわってこなくて困ってるんですけど」と言ったら、「わかりました。そのことについてはこちらもいろいろと対策を考えていますので今日のところはかんべんしてください」と答えてくれました。

次の日、そのゲーセンに行ってみるとストIIなどの人気ゲームのところに「みなさまに公平に遊んでいただくために1人1回交代でお願いします。置きクレジットは禁止」と書いてあるポップがはってありました。

店員さんにお礼を言いに行くと、「また何かあったら何でも言ってちょうだい」と笑顔で言ってくれました。

さっそくプレイしてみて感動し、その日はなんと3千円もストIIに使ってしまいました。最近では対戦用の台でいろんな人と闘っています。

さて、最近のゲーメストで〝対戦のマナーについて〟ということでいろいろ問題となっていますが、人に対戦のマナーを守れという前に、自分からそういうマナーを実行してみてはいかがでしょうか。

私は対戦する前に相手の人に「対戦したいのですがルールはどうしますか(例えばハメは禁止など)」と必ず聞きます。そのようにしていたら、いつのまにか相手の人と相談してルールを決めることが常識となり、いつもさわやかな気持ちで遊べるようになりました。また、それをきっかけにたくさんの、〝対戦友達〟もできました。いろいろ情報交換をしたり、〝技〟を教えてもらったりととても楽しい毎日です。ゲームを通じてこんなに友達ができると思ってもいませんでした。あらためてストIIはすごいゲームだと感心しました。

この方法でみなさんが楽しく対戦プレイをできるようになれば幸いだと思います。

みんなで広げよー

対戦プレイの輪(ふ、古い)

(千葉県　Oh　My　God君⑭)

★はじめはちょっと恥ずかしいかもしんないけど、これっていいかんじだよね。今からでも対戦でこういうムードができればいいんだけど…。

いよいよ㋘大賞その前にひとこと

☆早くも92年のゲーメスト大賞の時期になりました。過去5年間の大賞をはじめ各部門賞は、その年を代表する作品が選ばれてきました。

それはそれで納得できる結果なのですが、ゲームを映像メディアとした時、作品に関わったスタッフに称賛の拍手を送れないのはおかしいと思いませんか?

映画でも監督や映画音楽の作曲者が評価されているのに、ゲームはどんなに秀でた作品であってもメーカーしか称賛されず、決して個人やチームが表彰されることありません。

最近のあるゲーム雑誌の調査によるとゲーム業界に入りたい人の数が減少傾向にあるそうです。

もっとも多い理由はゲーム制作がきついとか環境が良くないなどですが、他にも自分の作品であることを主張できなかったり、評価されても顔はおろか名前も出ないといったことがあると思います。

アメリカでは、ゲームデザイナーなど開発スタッフのことをゲームアーティストというそうです。アーティストならば、個人評価はされるべきですし、またそれは今後の作品に対するはげみになると思います。

今回からでなくてもいいですから、ぜひ開発スタッフに称賛の拍手をしてあげてほしいんです。

(香川県　篠原一太君⑭)

★以前にも出た話だけど、制作スタッフの名前が出せないようなメディアじゃまだまだかもね。

☆ゲーメスト読者及び編集部諸氏の方々はじめまして。

今回僕が筆をとったのは、第5回ゲーメスト大賞でどうしても納得のいかない投票結果が見られたからです。「いまさらなにを…」といった感もありますが、まぁとりあえずつき合ってください。

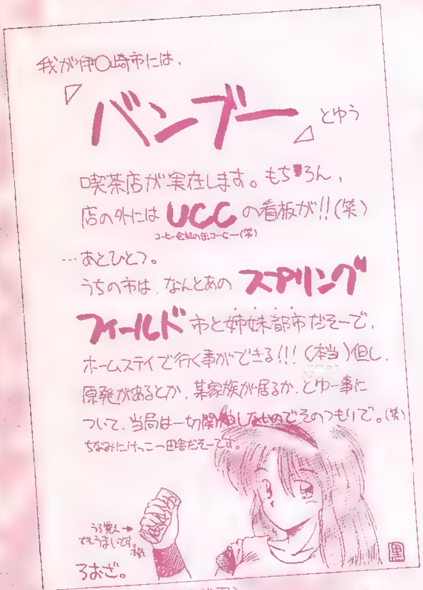
第5回ゲーメスト大賞はストリートファイターIIでした。そしてベストアクションもストII、ベストキャラは春麗と、この辺までは予想していた通りでした。が、ベストVGMとベスト演出の1位がストII。これはどうしても納得できません。これは僕の推測なのですが、「ストII人気に流されて投票した人が多い」のではないでしょうか。

もちろん、好みは人によって違います。それに、「これは自分の好きなものに投票するものだ」と言われれば確かにその通りです。が、僕が言いたいのは、「確かに冷静な判断だったのか」ということです。

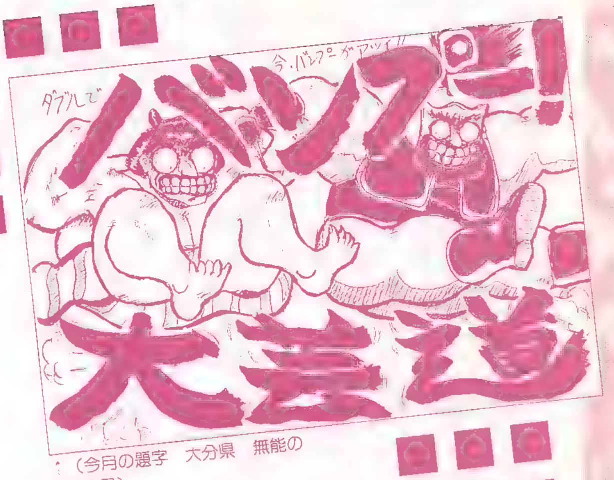
第5回の投票をやり直せというつもりはありません。しかし、第6回ではこのような片寄った投票はしないでほしいのです。面白いからといってすべての面が素晴らしいというわけではないんですから。

(富山県　AXE君)

★その人が一番だと思ったら一番なのかもしれないけど。なんにせよそのゲームにとっては一度きりの投票候補、じっくり考えて評価してあげてくださいな。



↑(群馬県　黒相達哉君)
★バンブーは竹!!



↑（今月の題字　大分県　無能のMNO君）

THE GREAT ROAD OF ART

バクダン落ちたらサヨウナラ (from U.C.C.)

クロノグラードを覆う空は破滅の赤と終焉(しゅうえん)の灰色とを湛(たた)えていた。その広い空間を、我が物顔で飛行する大型ヘリ。

「これですべてがおわりじゃ、おしまいじゃ」

世紀のマッテストサイエンティスト、Dr.クレイボーンが回していたハンドルがむごたらしい悲鳴を上げて止まると、小さく四角いハッチから不吉な風が入り込んできた。

「さあ、我が爆弾よ、行くがよい。汚れた大地をお前の聖なる炎で焼き尽くすのじゃ！……む!?」

自らに陶酔しつつ爆弾のボタンに手をかけたDr.は何者かの気配に振り返った。

「あーん、ローザ疲れたぁ」

「そうだな。じゃ、ここでメシにするか」

「待ってました。俺も腹へってしょうがなかったぜ」

いつの間にヘリに乗っていたのか、そこにはシティースイーパーズと呼ばれた3人の若者の姿があった。

「貴様ら、ワシの野望を邪魔しに来たのか！」

しかし、Dr.の存在すら気づかないかのように、3人はかついだ袋からいそいそと動物をひっぱり出しはじめた。

「ザン、出力を下げろよ」

「わかってる…斬・気弾っ！」

ザンの体から発射された光球が動物たちの真上で炸裂した。爆音と爆風が走った。

「どうだ、完璧だったろ?」

「ちょっと強かったわねえ。カエルが焦げちゃってる」

「じゃこんどは俺が…んマット・ボンバぁー！」

ヘリ内部を、爆音と爆風、それに美味しそうな香りが駆け抜けた。

「では料理長、仕上げをどうぞ」「まかせといて…アーック・セイバー！」

青く輝く巨大な刃が鮮烈な音と共に料理を切って行った。

「はい、おまちどおさま」

「おおっ、サイの目切りとは芸が細かい」「調理の後にやっても意味がないような気が」

「より美しく、より食べやすく、より楽しく、これがあたしのモットーよ。さ、食べましょっ！」

3人は各自用意した皿と箸を取り出すと、湯気をたてている料理をつつきだした。

「おっと、このヒヨコは俺がもらうぜ」「あっ、それはあたしのペコロちゃんとピノちゃんとレミュータちゃんよ」

「そんなの見分けがつくかよ」

「返して、返しってったらぁ」

そんな2人の隙をついて、ザンが美味しいところをせっせと確保していた。

「ああっザンったらずるいわ」

「な、なにを言う。このエスカルゴは私のだ」

「ああああっ、マット、それだけは、それだけは駄目よ。豚のドブゲラドプスちゃんは絶対あたしのなのよぉ！」

カエルが、タイが、ヒヨコが、3人の皿を激しく行ったり来たりした。もはや仲間など関係ない、自分一人が生き残るための、醜くもほほえましい生存競争が展開されていた。

「チキンは私がもらう！」

「あたしのものよ！」

「いや、俺が食う！」

その光景を、あっけにとられて見ていたDr.クレイボーンが、申し訳なさそうに3人に話しかけた。

「あ、あのー、おとりこみ中すみませんが、爆弾を落としてもよろしいでしょうか」

3人の動きが止まった。その目差しには、食事を妨害された怒りがこめられていた。ザンが勢いよく立ち上がり、Dr.に詰め寄った。

「爆弾?なんだそれは」

Dr.はすがるようにして発射ボタンに飛びついた。

「ワシの発明したクレイボーン爆弾じゃよ」

「何っ！6年前、世界を破滅一歩手前まで追い込んだあの爆弾かっ！」「その通り」

Dr.は3人の絶望する表情に期待した。が、逆に3人はなにやら嬉しそうであった。

「そうか よしマット、例の奴を」「わかってるって」

マットは、どこからか冷凍マグロを引きずってきた。

「マグロは用意できたぜ！」

「ザン、おもいっきりやってちょーだい」「よっしゃあ！」

そう言うと、ザンはなんのためらいもなく爆弾をむしり取り、肩に担いだ。

「お、お、おい、それをどうするつもりじゃ」

「どうするって、落とすのさ」

ザンは実にさっぱりと言った。

「ここから落とせば、上がった熱風でうまい具合にマグロが解凍されるって寸法さ。それにしても、まさかマグロが食べられるとはなあ。今日はいい日だ」「……」

自分の企みも忘れ、Dr.はザンを止めようとした。Dr.の、人間としての良心が復活したのだ。さすがシティースイーパーズである。

「やめろ、やめてくれ」

「心配するな。じいさんにも少し分けてやるから」「早くしろよ早く」「トロはあたしがもらうからねっ！」

「やめろお……」

Dr.の制止も空しく、爆弾はザンの手を離れた。神々が人類を見放す時の自然さで。爆弾に描かれたシャレコウベが、そっと微笑んだような気がする。史上最強の解凍剤は、ごくゆっくりと落ちていった。時間の流れが遅くなったかと思えるくらい、ゆっくりと。

3人は無邪気に投下口をのぞき込み、爆弾の破裂を今か今かと待っていた。

「……本当に大丈夫なのか?」

「もし失敗したら、もう1発落とせばいいさ」

ぶら下げられた冷凍マグロの遥か下の辺りで、爆弾と地上との出会いがあった……。

（富山県　〝人間に変わろう〟集中弾君(当)）

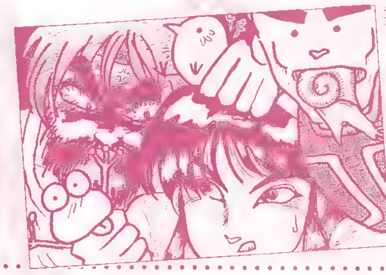
★ああ、おわってます…。



↑（東京都　とんく君）★しまつた、ⓐを読ませるのを忘れている…。



↑（千葉県　ネオジオ男ファンです(笑)ネオジオ女さん）★正しくはリュー・イーグル。


←（沖縄県　夜でもアーサー君）

今月の一曲!!



新人さん いらっしゃ～～～い!!

★つーわけで「送っても全然のらないぞー」というアナタのために、新人投稿者&新人ゲーマー歓迎コーナーを作ってしまいましたー。ゲームも㋘もよくわかんないんですけどというアナタのために手取り足取り教えてあげよう&聞き出しちゃおううれしはずかし新人ライフ!!(どんなんだ)

そこで、今後投稿するひとで「載ったことないよー」というひとは、名前orペンネームのあとに㊩とでも書いておいてください。何度か載ってる人も、③とか⑤とか載った回数を書いてくれると、テレカ㊇の目安になるのでありがたい…。回数は本誌アイランドに載ったぶんだけでいいぞ。

ではいってみよー。

「新人さんいらっしゃーい!!」

チャラララッチャチャッチャー

☆実をいうと、俺は先月号から買いはじめたばかりの新人だ!!こんな俺でも歓迎してくれるかな?

(はいはーい㊑)

で、2つほどわかんねー言葉がある。「コンパネ」とはなんぞや?「メンテ」とは?

ちなみに演劇部用語では、コンパネはベニヤを3枚貼りつけた板で、メンテとは布テープのことなのだが…うーん。

(大阪府　噂のローザ狂君)

★コンパネってのは操作用のレバー(ジョイスティック)やボタンがついてるコントロールパネル、メンテってのはコンパネやモニターがキチンと動くよう整備しておくメンテナンスのことなのね。

はじめまして。私も少し前まではゲーマーだったのですが、某社の社員になってからは仕事で忙しいのとお金がないのでゲーセンには週一ぐらいしか行けなくなって腕が落ちてしまい、今では出たな!ツインビーをクリアするのが精いっぱい。(あのー㊑)

最初は「女か…」というかんじで見ている人が、クリアすると「げーっ」って顔するんですよー。ダライアスIIをクリアしたときはギャラリーがいなくてさびしかった…。

やはり、ゲーセンに行ったら100円で30分ももたせなきゃだめでしょー。

(埼玉県　佐藤晃子さん)

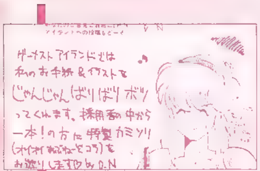
★燃えろ、女ゲーマー!!(いいのかなあ)

女の子でもよーしゃなく丸坊主にするワールドヒーローズとジャンヌが好き♡つる姫と呼ぼう

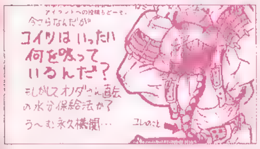
(大阪府　フウマ好き好き女さん)

★残酷すぎますう…。

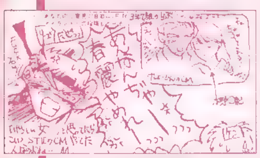
とりあえず今回はこれにて!!アイランドではまだ見ぬアナタの手紙を待っている!!

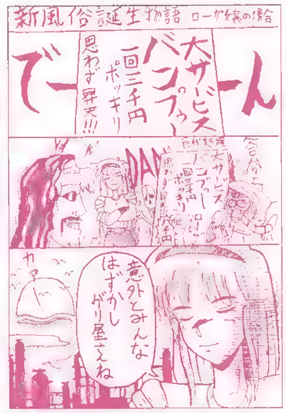


↑秘めたる怒りがコワイ



↑言えぬ…それは言えぬ。


↑り、隆が燃えている…。



→(京都府　XDR定吉君)
★……ちがう。



→(熊本県　玄武甲二君㊇)
★む・ね・や・け…。



→(兵庫県　淀川春六君)
★いーのかなー



→(埼玉県　Akiさん)
★ぜったいだまらん…。



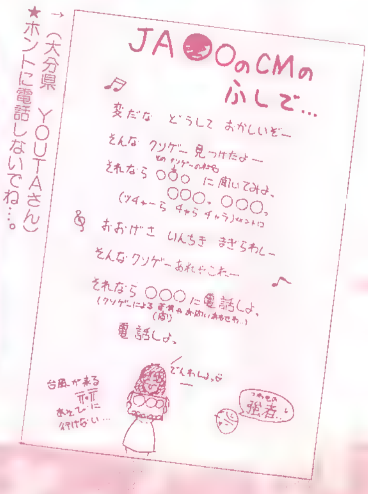
→(静岡県　含包友達君)
★そ…そんなつもりじゃパート3!!



→(大阪府　志方純一君)
★その手、遠近法ではないな…?

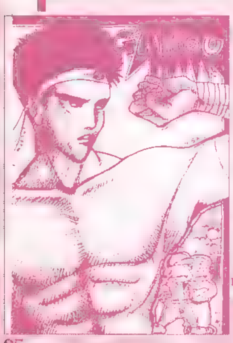


(東京都　サマリカームお春さん)→
★ナレーションにすごいものを感じる…。



→(大分県　YOUTAさん)
★ホントに電話しないでね…。

. (大阪府　朱月C棟386システム君)
★阪神よのう。

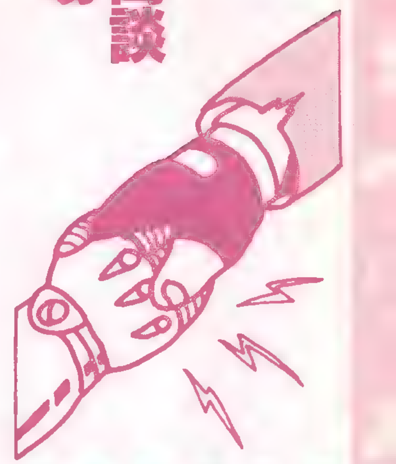

←(東京都　K・T山さん)
★たのもしすぎるぜ、ボガート兄弟……。



←(静岡県　しらとりともかず君)
★かなりいってますね。



ご商談の場



★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

- 一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
- 掲載された次の月末で締め切り→②
- 締め切りなし→③

非売品特集

▼買います

○ゲーメスト1〜37号を2万5千円で。バラ不可、切り抜き不可、送料そちら。封書にて。①
（〒446愛知県安城市桜町21－1　村山正行）

○ゲーメスト1〜10、43とギャルズアイランドを1万円で。バラ売り可。また㋘屋グッズで今はもう売っていないものも買います。詳細は62円切手同封で左記まで。②
（〒178東京都練馬区大泉町2－10－11山中義昭）

○冨士弘のワルキューレ下敷きの未使用の物を売ってください。送料こちら、安い人優先。その他ワルキューレに関する物も買います。②
（〒815福岡市南区大楠1－27－17安本方　奥田一成）

○業務用「出たな!!ツインビー」のポップを高く買います。美品希望。送料そちら持ち。まずはW葉書で。③
（〒230神奈川県横浜市鶴見区市場上町10－4－202小林有久）

○アルファレコードの「コナミ」GMVOL1を1万円で。美品希望。W葉書で。①
（〒134東京都江戸川区中葛西3－37－2第3中込マンション402宮崎淳）

○山河・遠藤さんが出演したTV番組を録画したテープを5千円で。ダビング可。まずは封書で。①
（〒631奈良県奈良市中山町西3－535－50今崎次郎）

▼売ります

○ゲーメスト11〜56号（増刊号あり）を買ってください。（美品）ドルアーガやリブルのポスターなどナムコのオールドグッズも用意してあります。
（〒168東京都杉並区下高井戸4－18－19－203鎌田正敏）

○コンプティーク90年10月〜92年4月とコミックコンプ89年10月〜92年10月を各2千円、3千円で。ギャルズアイランドとストIIの中国本も千円で買います。③
（〒099－41北海道斜里町朝日町22－14武山正記）

○「マジックソード3枚組テレカ」「チキチキボーイズテレカ」「セガソニック人形」のいずれかを適価で。希望価格明記の上、W葉書か62円切手同封で。②
（〒621京都府亀岡市西つつじヶ丘大山台2－7－13中川英樹）

○ストIIダッシュのポスター＋テレカをセットで2千5百円で。1セットのみなので「私はこんなに欲しがっているんだ！」という意気込みをイラストか文章でお送りください。まずは返信用切手・封筒で。②
（〒321－01栃木県宇都宮市緑3－15－9新谷方　岡本益亮）

○ストIIトランプ、Tシャツ、ジグソーパズルをセットで3千円で。（未開封完全美品）
（〒223横浜市港北区新羽町4147　平野敏郎）

○筋肉少女帯サイン入りシングルCD「バトル野郎」を一番高く買ってくれる方にお譲りいたします。W葉書で。②
（〒192東京都八王子市片倉町1448－1ストークマンション宮沢101号　新村純）

▼交換・その他

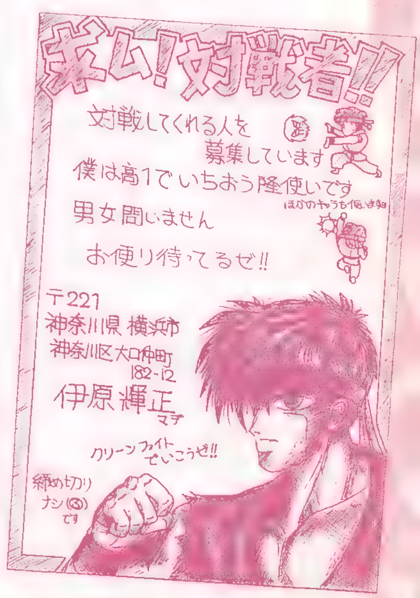
○「熱血硬派くにお君」のディップSW表をコピーさせてください。お礼にジェネシス版カダッシュかSFC版ストIIのCM嬢の写真集をあげます。（どちらか明記で）①
（〒662兵庫県西宮市城ケ堀町3－20－501市毛雅之）

○早打ち名人高橋君を500円くらいで譲ろう、またはいまだに売ってる店を知ってる方、ご一報を。②
（〒651－14兵庫県西宮市山口町下山口396－1　鍛冶光昭）

○出たな!!ツインビーのラスボスとエンディングをできれば絵入りで教えてください。出たビーファンと文通も希望します。②
（〒027岩手県宮古市大通り1－4－9　坂本丈）









★オスを呼ぶ香り。
（大阪府　へびは、ねいびさん）

お便り募集

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレカ（㊖）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

〒101　東京都千代田区内神田1-15-15
新声社　ゲーメストアイランド係

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

1343

差出有効期間
平成5年5月
20日まで

☆切手をはらずに
お出しください

150-00

渋谷区恵比寿南
3-1-8
10GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局
行

（受取人）

042

（キリトリ線）

●案内書無料請求ハガキ

フリガナ	〒（　　　）			
現住所	都道府県			
		☎（　　　）　—		
フリガナ 氏　名			年令	男 女
フリガナ 学校名 学　年	県 市・立 私		学年	・在学中 ・中　退

〈学校ビデオ貸し出し　希望・希望しない〉

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

●質問・相談(どんなことでも気軽に聞いて下さい。)

●あなたがなりたいと思う職業は?
(該当する番号に○印をつけて下さい。)

1. ゲームデザイナー
2. ゲームプログラマー
3. ゲームプランナー
4. SFXクリエイター
5. ヴァーチャルリアリティクリエイター
6. マルチメディアクリエイター
7. マルチメディアディベロッパー
8. CGデザイナー
9. ゲームハードデザイナー

●就職状況公開と入学相談会に参加しますか?
1) する(　　月　　日　　時)　　2) しない

●バンタン模試IIIに参加しますか?〈11月15日(日)〉
1) する　　2) しない

●第1期最終入学相談会に参加しますか?
1) する(　　月　　日　　時)　　2) しない

●電脳クリエイターセミナー5に参加しますか?
1) する　　2) しない

(キリトリ線)

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

ニューメディアをクリエイトする〝ハイパースクール〟

ゲームデザイナー専攻の学生は語る
『だから僕はバンタンを選んだ』

ゲームクリエイターを目指すなら「バンタン電脳情報学院」！ゲームをする側から作る側に、その第一歩を踏み出した4人の新入生が熱く語ってくれた。

INFORMATION

93年度新入生願書受付中

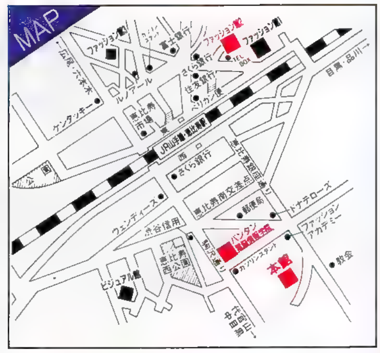
■93年度募集学科
- ゲームデザイナー・プログラマー専攻
- ゲームハードデザイナー専攻
- マルチメディアクリエイター専攻
- S.F.Xクリエイター専攻
- ヴァーチャルリアリティークリエイター専攻
- ニューメディア＆コンピュータグラフィック専攻

■就職状況公開と入学相談会
11月9日(月)～14日(土)
午前10時～午後6時(時間内の1時間)
場所：バンタン本館
※要予約

■バンタン模試III
11月15日(日) 午後1時～4時30分
場所：バンタン2号館
※要予約

■第1期最終入学相談会
12月7日(月)～26日(土) 日、祝は除く
午前10時～午後6時(時間内の1時間)
場所：バンタン本館
※要予約

■電脳クリエイターセミナー5
12月13日(日) 午後2時～5時
場所：バンタン電脳情報学院
※要予約



バンタン電脳情報学院
〒150 渋谷区恵比寿南3-1-8-10GM
0120-03-4775(フリーダイヤル)



電脳クリエイター総合基礎科
渡辺　謙一
プログラムだけとか、シナリオ、CGだけって学校が多くて、ゲームを全般的に学べるところはないかなと探していました。そんな時、友人の兄さんが通っているバンタンを紹介されたんです。思い通りのカリキュラムと設備が決めてでした。他校にも行きましたがバンタンの明るい雰囲気は魅力的でした。将来、企画からプログラムまで自分一人でしたシュミレーションゲームを作るのが夢です。



電脳クリエイター総合基礎科
和田　光昭
情報処理の大学に行ってたのですが、実践的なことが学べないという不満があって中退しました。バンタンはデザインの学校が母体にあると知って、感性と技術の両方が学べると思い、ここだと直感しました。それにMacintosh IIやFM-TOWNSといった設備にも大満足です。時代を先取りしたゲーム、ヴァーチャルリアリティーのゲームを作ってみたいです。



電脳クリエイター総合基礎科
矢崎　健太郎
親が自分のやりたい事をしなさいと言ってくれたので、即ゲームの学校へ行こうと思いました。いろいろ学校見学をしましたが、恵比寿という環境の良さと現場のプロが講師陣にいるというのが決定打でした。入学して思ったのはゲーム以外にいろんな刺激があるし、楽しみながら勉強ができるので世界が広がったということです。卒業までにあっと言わせるゲームを作ります。



電脳クリエイター総合基礎科
宮本　尚
コンピュータビジネス中心の学校だと思っていたのですがゲームをマルチに学べると知って興味を持ちました。1年生で総合的な事を勉強して自分に向いている職種を選び、2年生で専門分野に入るというのが気に入りました。今、プログラマー、デザイナー、それにサウンドもやってみたいと欲張って勉強しています。自分の適性を探して、ロールプレイングやアクション性の強いゲームを作るのが目標です。

仇討ちにかける青春…
壊せこわせコワセ故輪背!!

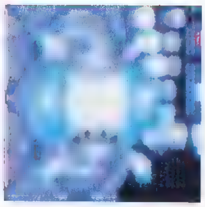
ドギューン!!

今回は前半面の紹介を兼ねた攻略なのだ。発売とのタイミングもドンピシャ!! 名前通りにドギューンといくぜ!!

C・LAN

いよいよ発売迫るドギューン。というワケで今回は軽い攻略を含めた前半面の紹介といこう。アイテムや武器の使い方も説明するからね。まー予習のつもりでさらっと読んで、発売されたらじっくり目を通してちょうだい。

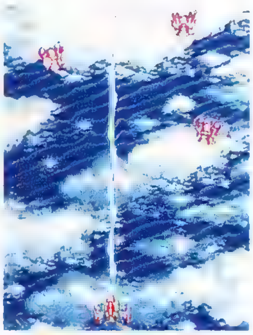
武器アイテム



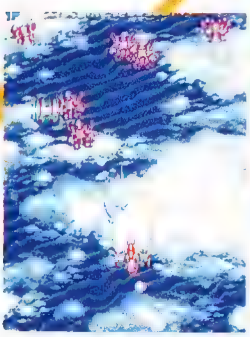
武器は4種類あって、最初は青いメガショットを装備している。これは連射してもいいが、一回ポンと押すだけでもチーッとしばらく出続けるのだ。ただしだんだん細くなって攻撃力は下がっていく。また、押さないでいると自機の先端に光球が発生する。一応攻撃力はあるけれどあまり使い道はないようだ。



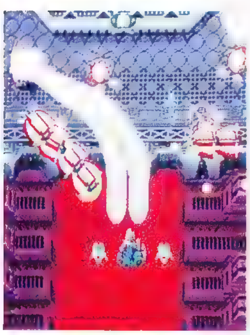
これが超連射中のメガショット。シューターならグっとくるよね。



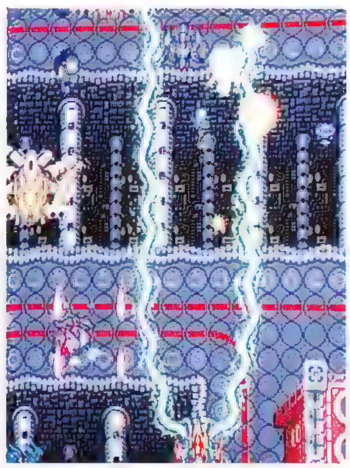
これ一回押しの出終わりね。風前のともしび。



この光球には攻撃力があるぜ。でも何に使うのかな。



ね。すぐ大わらわになってしまうんだなコレ。



とか言いつつ前半面はメガショットメインなんだよーってね。

お次は赤のホーミングファイアー。屈折しながら上空の敵を優先的に攻撃する。基本的に押しっ放しでいいが、硬い敵について攻撃する場合などは連射したほうが早い。

緑アイテムはV・レーザー。この武器はオールマイティに使え、とても重宝する。攻撃力は低めだが、場所によっては敵が多くてもガンガン押せたりする。

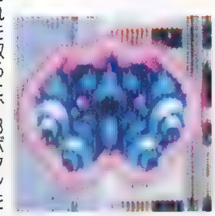
最後が紫のサイコビーム。曲線を描いて地上の敵を優先的に追尾する。ボス戦でその威力を発揮する。攻撃力が高いので、はりついて撃つと大ダメージを与えることができる。通常面では最も使えないので計画的に取るようにしたいね。

なお、武器アイテムが今述べた順番で色が変わることも覚えておこう。

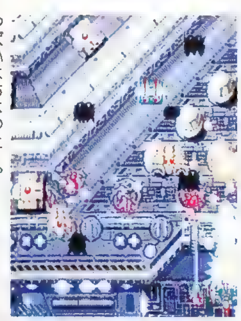


密着＋連射で凄まじい攻撃力を今あなたの手に（赤ショットね）。

スピードアップパーツ



これを取ると、Bボタンを押している間、残像を出しながら超高速で移動する。一瞬で端から端へすっ飛んでいくので主に緊急回避に使う場合が多い。弾に囲まれたら、ではなく「囲まれそうになったら」使うってのがミソだね。



やばいよちょっと…。

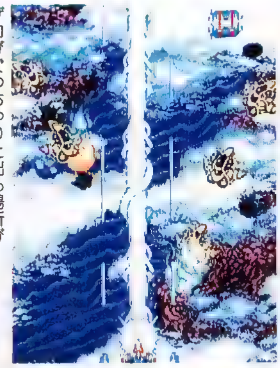


ズビューン！お、危険を脱したよ。

また、スピードアップを取ると自機の左右にオプションが付き、通常弾系統の弾をすべて防いでくれる。レーザーとかは駄目だからね。別にそれを駆使するってことはないけど、持ってるとやっぱり安心感があるねこりゃ。

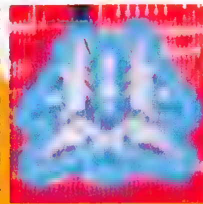
スピードのおいしい部分はまだある。メガショット使用時のみだが、オプションから細いレーザーが発射されるのだ。攻撃力はあまりないが、ザコをほとんど気にしなくていいというのが何よりの強み。

連射すれば横からのザコにはまずやられない。



ザコがぐっちゃりと出る場所がまったくこわくないね。

ボンバーパーツ



これはその名の示す通り、ボンバーのアイテムだ。これをとるとボンバーが装着され、Bボタンをいつでも使うことができる。ボンバーを持った状態で敵の攻撃を受けると勝手に爆発してしまう。このときに受けた攻撃が何であれ、自機が死ぬことはないので、無理に使わずにずっと持っていたほうがいいともいえる。シールドをつけているのと一緒だからね。

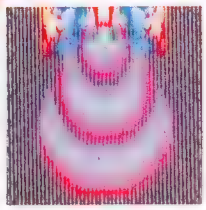
さてここで、一つ疑問が持ち上がる。ボンバーとスピード、どちらを優先して取っていくべきかということだ。

ボンバーならばくらってもいいというメリットがあるので、ボンバーを持っていたほうが心強い。が、スピードをこまめに使う必要のある場所や、青のメガショットで進むべきところもこのゲームにはたくさんあるので、うーん…。本文中でパターンの一例を提示していくけど、やっぱりそれぞれの好みでうまく使い分けていってほしい。



ありゃー勝手に…ってことはボンバーなけりゃ死んでんだよ。

プリソナーの使い勝手



Cボタンで自機の後方に発射されるプリソナービーム。このボタンの使い道は…。

①2P同時プレイでの合体、分離

②敵キャラを吸いとって、後方へのシールド、もしくは点数稼ぎ

③アイテムキャリアーの運搬

④スピードを持った状態でボンバーが出たとき

の4つが考えられる。

まず①。2Pプレイ時で片方のプレイヤーがもう一方をこれで吸いとって合体するときに使用。合体すると操作は吸いとった側に移る。合体すると攻撃力が大幅にアップする。分離するときはどちらかのプレイヤーが押せばいい。2P同時プレイにもちゃんと意味を持たせてあるのだ。

②はあくまでお遊びの要素だね。敵さんもそう簡単には吸い取らせてくれないし…。

③は攻略の上で重要か?と一瞬思ったんだけど実はほとんど意味がない(と思う)。

④は重要。例えばこんな状況を考えてみる。

スピードを持った状態で、かつスピードをこのまま持っていきたい。そんなときにボンバーが出た!さあどうする。こういうことって結構あるんだよね。こんなときは…よーし、図を見るんだ(下)。

最初はとまどってスピードを取り逃がしたりするかもしれないが、何度もやっているうちにきっとできるようになる。ぜひともこの操作を体で覚えるようにしよう。できればショットも撃ちながら行いたい。



合体時ならショットは何でもいいって感じ。近いぞとにかく。

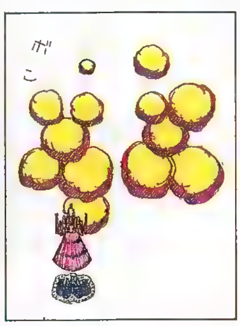
大体の基本操作はわかってもらえたかな。では前半面の紹介と簡単な攻略をしていこう。なお、今回は開発中の基板を使用させてもらっているため、発売バージョンとは若干変わっているかもしれない。



よーしボンバーだ。急いで取りに行けー。



取ったらすぐ使えー!そうしたら…。



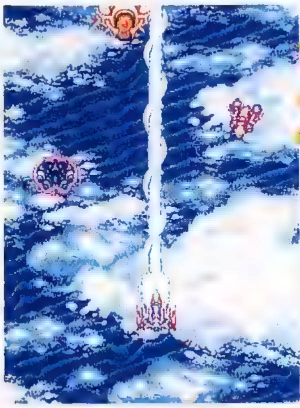
レバー下+Cボタン押しっぱなしでスピード回収だ。

STAGE 1

まずは小手調べといったところ。と思ったらいきなりボンバーパーツと共に中ボス出現。こいつはとにかくできるだけ早く倒そう。倒すのが遅れると出るはずのスピードアップが出なくなってしまうからだ。

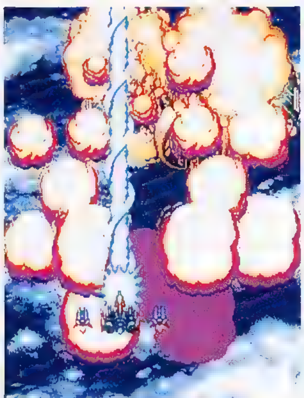
この中ボスはもう1機くるので、そこでボンバーを使いつつスピードを取る。これが理想。スピードが出なかったらボンバーを使わずに2機目を倒そう。

あ、1つ言い忘れてたけどメガショットは生半可な連射よりはポンポンと軽く押したほうが効率がいい。



よし、スピード出たね。

そう言ってる間もなく中型の敵が横一列に出現。この敵はレーザーを撃ってから突っ込んでくる。出現と同時に2機くらい壊して、残りはスピードを使って壊しにいこう。

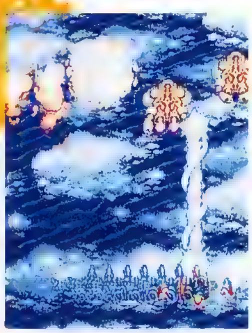


ボンバー!! いやー派手だ。

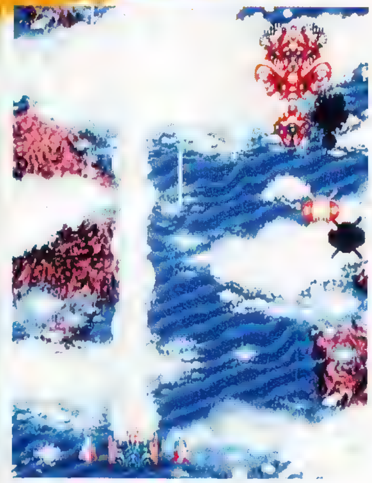
しばらくはザコと混合でこの敵が続々と出現するから気を抜かないように。途中雲の下を敵戦艦やらボスやらがガンガン通過していくけど、とりあえずは目の前の敵に集中。

次なる敵は"えい"のような高速ザコ。スピードがあれば一番下で撃っていれば問題ない。ショットはメガショットのままだよ(1面はずっと)。ない場合は恥も外聞もなく画面下を動き回って撃ちまくってよけまくる。

そして中ボスっぽいのが2機現れる。右上と左の真ん中からきて半時計回りに移動しながら8方向の弾と火の弾で攻撃してくる。火の玉にだけ注意して右上からのそれを先に壊すとよい。



いきなりスピードを使わされる。まあ無理に使わなくてもいいが。

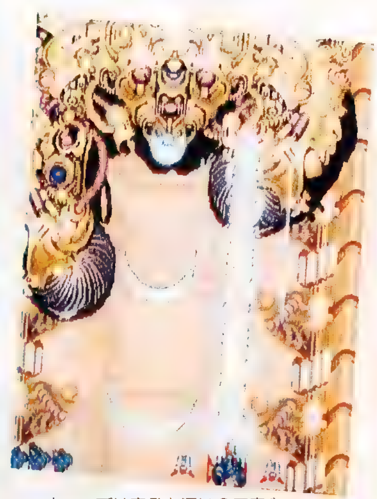


ここいらで一匹を倒したい。

そしてボスの待つ大型艦へ。スピードはこの少し前で出るのでないなら取っておくべし。
　ボンバーが出るけど無視。プリソナーの使い方④の練習してもいいね。ここで左右端にも砲台があるので注意。

1面ボス

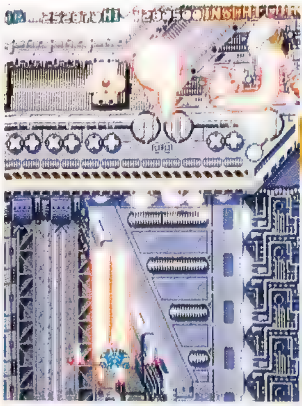
そしてボスの登場だ。攻撃はウェーブ、バラマキ弾、壊せる細長い弾。基本的にボスの真っ正面で打ち込んで、ウェーブもしくはバラマキ弾がきたら左右どちらかに小さくよける感じで。バラマキは正確に自機を狙ってくるからチョンチョンと小さくよけてうまく切り返そう。左に武器、右にスピードがあるので余裕があれば取りにいってもいい。



ウェーブは意外と遅いので安心。
けど意外に大きくなるので注意。

STAGE 2

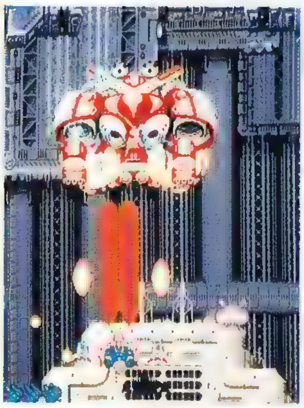
おや?ボスの先から何やら飛んでいく。実はこいつこそがデモにも登場するガイルの仇であった。まあこの面のボスなんだけどね。
　まずは空中から点滅しながらザコがくる。正面に行くと2ウェイを撃ってくるけどスピードありのメガショットならばオプションの弾で壊せばまず撃たれない。
　ここで武器が出る。青のままか、変えるなら赤のホーミングファイアーがいいだろう。
　次にファンを2つ持った中型機がくる。ホーミングで攻撃してくるが大したことない。こいつを赤で撃つときはちゃんと連射すること。
　この後は地上に埋め込まれた砲台やら移動砲台やらと点滅ザコの混合だ。その後中型戦車と青く丸い2ウェイ砲台がくる。ここは青より赤のほうがラク。勝手に壊してくれるからね。
　次にスピードと武器、そして少し遅れてボンバーが出る。このボンバーが中ボス出現の合図。ここで前から何か来たあーと思った瞬間に、例のプリソナー技その④だー要するにボンバー取って使ってスピード回収、この行為を迅速に行うわけ。中ボスが何なのか知らないうちに死んでいる。
　こいつの攻撃は、レモンのような弾と、5ウェイの2ウェイ(わかる?)、そしてロケットパンチ。もしボンバーなしで闘うなら、下のほうで弾をよけ、ロケットパンチを壊して端へよける。そしてスキを見て攻撃しよう。けっこうやわらかい。



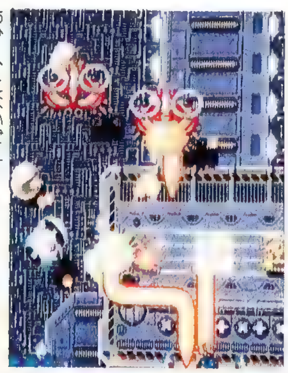
この面は全般通して青よりも赤がラク。



あれ?君誰?



ああ、こんな奴だったんだ。ふーん。



あひー、こないでぇー

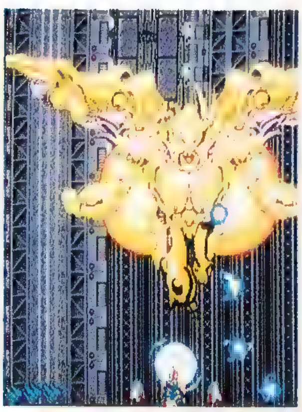
この後は、やや硬めの太鼓みたいな敵がボスまで続く。撃ちもらすと、自機めがけて突っ込んでくるので多少ムリしても壊したいところだね。2ウェイも撃つよ。
　最後の武器は青を取ってボスだ。

2面ボス

まずは自機めがけて青い球を連続して出してくる。一見等間隔で撃っているようだが、6発、7発、8発と3回に分けて撃ってくるので切り返すのは6~7発目、13発~14発目のときがやりやすい。それ以外でも切り返しは十分できるけどね。
　そして充填開始い!左右どちらかの端近くへ移動。するとボスもつられて動くので、レーザーがくる、と思ったら一気に反対側に抜けて、その後少しずつ動けばよい。ちなみにボスのレーザーは多少なら押し返せるし、レーザーの消えぎわは判定がないので意外に当たらないのだ。
　そして弾をバラまく。まずバラバラバラッときて、少し間をおいてバラッとくる。下で普通によけてもいいが大きく動いて少しの間に切り返すのがラクな方法だ。
　そしてレーザー、青い球11発のあとにまたレーザー……と続く。1つ1つの攻撃の対応がしっかりできればそう難しくはないボスである。



このレーザー、慣れないうちはかなりコワイ。慣れよう。



まずはこの攻撃。鼻歌まじりでよけると効果大（何の?）。



よけりゃあ勝ち、の弾バラマキ。よけよう。

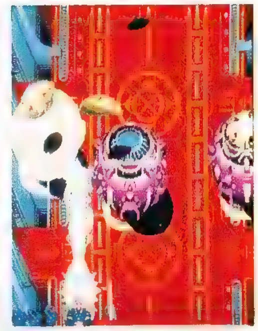
バク烈!!究極いち押し!!
このゲームは誰にも止められない

STAGE 3

いきなりの高速スクロール。稼げる場所だがあまり夢中になって死んでもわたしゃ知らん。武器は…この場所だけなら緑のV・レーザーが比較的ラクとは思うが…青か紫にすべきかな。理由はこの後の中ボスにある。


うわーい。5000点の天使たちに囲まれて死ぬのもまた一興。

中ボスは3体で出現。球体がバウンドしつつ皿を飛ばすのだ（←すごい表現。実物を見てちょうだい）。緑だと撃ち負けて体当たりをくったり、赤だとトリッキーな皿にやられたりしやすいからだめなんだね。


こいつがウワサの中ボス。いい味出してます。妙で…。僕好き。

ここを抜けると、微妙に誘導のかかった弾を2発ずつ撃つ中型機がたくさん出迎えてくれる。至れりつくせりだ。ここも紫と青がラク。サイコビームの株もだんだんあがってきたぞ。


サイコもビーム2本分で命を売ってくれた中型機。

この次では硬ーい浮遊物とザコの攻撃が待っている。ここは紫以外ならよい。またサイコビームの株が元に戻ったね。最後に武器が出る。青にしておこう。結局ここまでずっと青でいいんだね。


青以外だと浮遊物を全滅させるのはツライ。

3面ボス

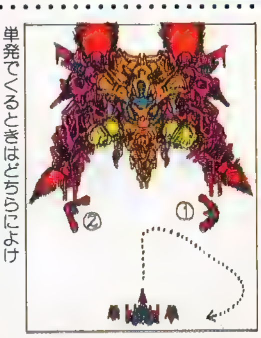
出現と同時に中央のレーザー砲頭に撃ち込む。その直後ボスが合体して本性を表す。何かカッコイイ奴だがガンガン撃つ。そのうち砲頭がピンク色に光るので右端へ逃げて砲台（砲頭と同じ色の丸いやつね）を撃つ。レーザーを2回撃ったら中央に戻ってとにかく撃つ。あぁ、これぞまさにシューティングだ。

ボスの攻撃はこの極太レーザーのほかに、左右の砲台からレーザー。このレーザーは一定方向にしか撃たないが、自機がその軌道上にくると喜々としてピュンピュン飛んでくる。そしてお約束のバラマキ弾、さらにロボ部分からはブーメランを投げてくる。

おっと、そうこうしているうちに右からカーブを描いてブーメランだ。このよけ方は少し上にいって左右どちらかから回り込む感じでOK。あまり上にいくとレーザーが思い出したようにくるのであまりいかないこと。このブーメランがくるとき以外はとにかく左右の砲台壊しに専念しよう。これがなくなれば上へ行くのがまったく怖くなくなるからね。


うわーやな状況。砲台は早めにつぶそう。

バラマキ弾は普通によけよう。フツーにね。ちょっとばかし速いぞ。



単発でくるときはどちらによけてもいい。小回りにね。


こういうときが厄介。このときまでに砲台は壊しておく。

STAGE 4

ここいら辺りから難しくなってくる。ビギナーズラックもここで尽きるでしょう。

まずは小さいサソリとホーミングを撃つ砲台がお目見え。サソリはけっこう下にでてくるのでちょっとヤ。でも動いていれば弾に当たることはないから注意するのはきり返しのみ。最初のアイテムで緑を取ってボス前までそのままでいい。


切り返しに注意して一気に動くことが大切。

この後はザコが下から上がってくるが、一番下で左右の動きで対処する。これに対していけないのは、逃げ腰になること。カミカゼばりの特攻精神でしつこく誘導してくるのだ。レーザーなら自機の左右もカバーするので敵のいるほうへ動く感じがよい。スピード持っていれば体当たりではまず死なない。同時に中型の敵も出現する。真下にピンクの長い弾2発を2連射する。中に入ってもいいが、せっかくレーザーなので片方を当てて楽に倒そう。


足を壊せばラクになるぞ。

この次が少し厄介。レールの上を3ウェイ砲台が続々と走ってくるのだ。ここは、やはり下で基本的に遠い敵を狙いつつ、近場にこられたら左右に大きく動いて3ウェイを1つの大きな弾と見なしてよけよう。ボンバーが出るのでスキあらばプリソナー技その4を使うとラクになる。

また、ボンバーを取ってよけまくるのも手。この後少しばかりやな中ボスが待ってるし、スピードもその後すぐに出るからね。

回転砲台があるが、軽くいなして中ボスだ。こいつはまさに鳥。両肩から青い弾がくるが、真っ正面が安地。しかし肩を壊した後は2発の弾を2ウェイに出す、プラス足伸ばし攻撃。足は緑色に光るのが伸びる兆候。ちょっとこいつはクセがある。両側の砲台は確実につぶすこと。

その後の連ザコ地帯はザコを中心に狙うことが重要。

赤い空間（?）が終わったら最後の武器アイテムが出るので、紫に変えよう。後半ではサイコビームもだんだん必要になってくるぞ。


このパーツを紫でとろう。

まずいースペースが…ということで次回では4面ボスから攻略するよん。よろしくう。


これが4面ボスだ。パターンになりづらくて厄介。

ゲ屋

栃木 足利ファンタジー編

**今回は本誌の広告でもお馴染みの
ゲームファンタジーさんにおじゃましたぞ!**

去る9月23日。ゲ屋宅配便は栃木県の足利市にある、GAMEファンタジーを訪れた。

当日は暑かった さらにすごい人!

その日は非常に暑く、とても9月とは思えない感じだった。しかし、ファンタジーの店内をのぞいたらこの暑い中集まってくれた面々が!! よしっ!と気合を入れて、さあ、やるぞ!とゲ屋メンバー。人だかりが出来てるとこちらもやる気が出るというものだ。

さて、グッズの販売へGO!発売したての達人王CDが人気を博していた。春麗ニューテレカもかなりの人気だったぞ!



当日の込み合い風景。よくぞ集まってくれました。

新作ゲームがいっぱい

店内には、発売したばかりの龍虎の拳や富士山バスターがあり、なんと通信対戦台になっていた。ここぞとばかりももやん意気込んでプレイ!! →すぐ負ける。本人いわく、「なんか(AMショーの時と)変わったなー」。変わってない!変わってない!

あと、まだ発売前の(いいのかなぁ)ブランディアなんかもあって、プレイする人が絶えなかったのが印象的だった。

そうそう、カプコンワールド2も人だかりができてすごかった。YOU・Aはたいそう気に入ったらしくじーっと見つめたまま硬直していた。

そして対戦大会 勝ってテレカを奪え!

ストII対戦大会は、いつものように編集部員3人対お店側30人の形で行われた。対戦する30人を決めるため、お店では予戦まで行ったとのこと。わざわざご苦労様です。

編集部からの対戦メンバーは、YOU・A、ももやん、RIK君の3人。YOU・Aは「ここんとこ対戦やってないからなぁ」などと言いつつ、対戦前のウォーミングアップではリュウを使い快勝している。その上「やっぱ今日調子悪いよ」などと言う始末。

ルールは、ゲーメスト側が先にキャラクターを決める形。ひととおりあいさつが済んだら、さあ!対戦開始だ。



リュウで勝ちまくるYOU・A。

●結果

YOU・Aはリュウ、ガイル、ザンギを使用して9勝1敗。おぼえたばかりのザンギを使って、しかも勝ってしまった。1敗はガイル対ベガの頂上決戦にて。

ももやんはバルログ、リュウなどランダムにキャラを使用。結果は5勝5敗で引き分け。

RIK君はダルをメインキャラ、本田をサブキャラに使用。結果9勝2敗(1人多かった)。

トータルでは23勝8敗と勝ち越し、一同ホッとひと息。お店のほうで勝った8人は、ファンタジーNo.1を決めるため、その8人で再び熱い戦いが…。

福引き大当たり! おめでとう

対戦大会が盛り上がっているところ、グッズ販売でも、大当たり!特賞5000円分の商品券!!で、大盛り上がりを見せていた。当たった彼は、その場で商品券を受け取り大満足。



大いそがしの図。そーいやダッシュビデオも売れてたなあ。



さあこれから対戦開始!という状態。みんな目が真剣だぞ。



左側が店長さんです。▶

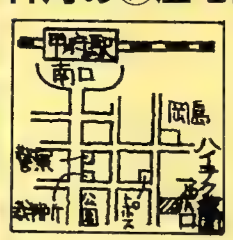


彼が商品券を当てたラッキーボーイ。

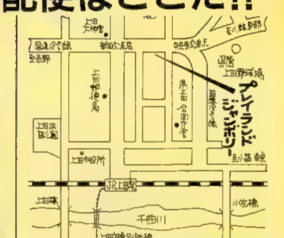


最後はやはり記念撮影。キミはうつっているか?

11月のゲ屋宅配便はここだ!!



15日(日) 午後2:00時(甲府市)
ハイテク遊園アポロ
電話 0552-27-3839



14日(土) 午後5:00時(長野県上田市)
プレイランドジャンボリー
(上田ショッピングタウンユーメイト)
電話 0268(26)7777

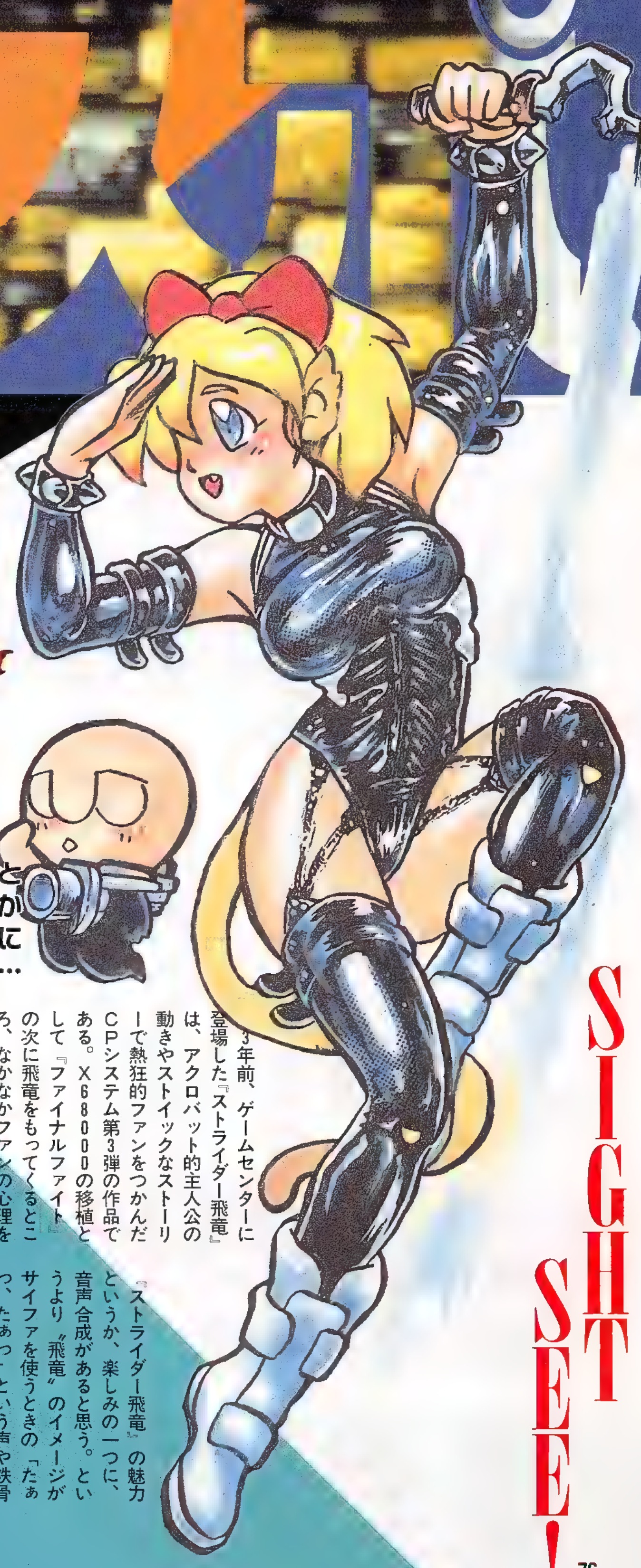

KONAMI®
ゲーム・ミュージックの宝庫 キング CGM シリーズ 発売元●キングレコード株式会社
スペース・ファンタジー第2幕が、今ここに…
PERFECT SELECTION
GRADIUS
第2章
11.6 発売
1 Mechanical Globule●
2 Final Attack●
3 古代惑星のテーマ▲
4 Cosmic Heroes■
5 要塞惑星のテーマ▲
6 エンディングテーマ▲
7 Dance of Middle Easterners■
8 空中戦闘のテーマ▲
9 Close Quarters■
10 巨像惑星のテーマ▲
11 プロローグ0〜1■
12 Good Luck★
●…グラディウス ▲…グラディウス2(MSX)
■…ゴーファーの野望エピソードII(MSX) ★…グラディウスIII(SFC)
作曲:コナミ矩形波倶楽部/編曲:入江 純
演奏:Nazo²プロジェクト
CD KICA-1112 ¥3,000(税込)
SCC MEMORIAL SERIES
スナッチャー[ジョイント・ディスク]
MSX版スナッチャー&SDスナッチャー
両作のサントラを完全収録!
3枚組
JUNKER
初回のみ
ジャンカー・キーホルダー付
THE SYBER PUNK ADVENTURE
スナッチャー[ズーム・トラックス]
PCエンジン版スナッチャーのサントラ集
早くも発売!!
CD KICA-7610
¥2,800(税込)
11.21 同時発売
コナミレーベルの
最新情報を
キャッチせよ!
コナミレーベルでは、レーベルの最新情報を満載した"コナミレーベルインフォメーション"を月一回発行しています。入手ご希望の方は返信用の62円切手を同封し、住所、氏名、性別、年令、ご職業、電話番号を明記の上、
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
城山JT森ビル
コナミ株式会社
「コナミレーベルインフォメーション」係
まで送ってください。コナミ矩形波への質問や、レーベルへの要望も待ってます。よろしく。



The Future Is Now
SNK
最強の虎がいた。
日本古武術の伝承者
藤堂竜白
熊殺しのマッスル・デビル
ジャック・ターナー
伝説のアクロバット・クロー
リー・パイロン
華麗なるムエタイ・マジック
キング
悲劇のダークサイド・チャンプ
ミッキー・ロジャース
死を呼ぶマッド・ネイビー
ジョン・クローリー
誇り高き虎が吠えるとき、頂点のファイトが始まる。
ロバート・ガルシア
財閥のジュニアとしての身分や将来に反発し、格闘の道を志す。極限流空手の師範タクマ・サカザキに学んだ後、修行に旅立ったロバートが今ついに帰ってきた。師の息子リョウとは良きライバル関係にあるはずなのだが…。
接近戦でズームイン、間合いをとればズームアウトする映画のような格闘。ド迫力で炸裂する必殺技の応酬に燃えろ!“102メガ”スーパーリアルアクション「龍虎の拳」、超ド級“ネオジオ”からいよいよ出現。
「龍虎の拳」ネオジオから。
NEO GEO
龍虎の拳“必殺技を探せ”キャンペーン
キミは「龍虎」の伝承者になれるか!極限流空手の使い手“リョウ”と“ロバート”にはゲーム中に教えてもらえる4つの必殺技の他に、ノーヒントの超強力な奥義が隠されている。その名は「龍虎乱舞(りゅうこらんぶ)」。この技を見つけだせた達人には伝承者の証し“特製トランプ”を授けよう。さぁ、最強をめざせ!
■応募方法/官製ハガキに「龍虎乱舞」の出し方(右向きの時)と技の様子をわかりやすく書き(龍撃拳の例:レバー↓↘→+Aボタンで、腕から気の固まりを投げつける)、住所、氏名、年齢、職業(学年)を明記の上ご応募ください。
■送り先/〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 ㈱エス・エヌ・ケイ龍虎の拳“必殺技を探せ”㋖係
※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。なお、正解のお問い合わせ等には一切お答えできませんので予めご了承ください。
伝承者先着10,000名様に「龍虎トランプ」プレゼント!
100 THE 100MEGA SHOCK! 第1弾
特報!
餓狼伝説™
がろうでんせつ
スペシャルTVアニメ化決定!
噂のハードアクションゲーム「餓狼伝説」
1992年12月下旬フジテレビ系にて全国放映予定!!

ここはコンシューマの異色ページ

今月のこの1本



X68000
カプコン
9800円（税別）
11月27日発売予定

ストライダー飛竜

どうもチャグ夫の弟子のレグ尾です。チャグ夫は恋に破れ北へ北へと旅に出てしまいました。昨日届いた暑中見舞のハガキの消印は網走からで、宛先のにじんだ文字は、涙なのか雨なのかヨダレなのかは、においをかいでもわかりませんでした。なめてみてもわからず、ちょ…

3年前、ゲームセンターに登場した『ストライダー飛竜』は、アクロバット的主人公の動きやストイックなストーリーで熱狂的ファンをつかんだCPシステム第3弾の作品である。X68000の移植として『ファイナルファイト』の次に飛竜をもってくるところ、なかなかファンの心理をついている。X68（ペケロッパ（○次郎の声で））を買ってでもこの名作をプレイしたいという人は、けっこう多いんじゃないだろうか？

そして、飛竜の次とはいわないまでも、次の次の作品あたりであれ、あの名作『キャプテンコマンドー』を移植してもらいたいものだ（!?）。

『ストライダー飛竜』の魅力というか、楽しみの一つに、音声合成があると思う。というより“飛竜”のイメージがサイファを使うときの「たぁっ、たぁっ」という声や鉄骨につかまるときのカキンという金属音であったりするわけで、独特の音の感触を持っているゲームといえるんじゃないだろうか。

ステージクリア後のデモにある「きさまらにそんな玩具は必要ない」というセリフやアマゾネスの意味不明なあ※



シベリアの雪原にはワナが仕掛けられていた。次々と爆発していく地雷の埋められた崖を駆け降りていく“飛竜”。一歩間違えば奈落の底に落ちてしまうか、爆風に巻き込まれてしまう。緊張の一瞬。

SIGHT SEE!



うげーキャーおっぱいイヤ～ンなどと奇声をあげるレイカ!!ついついワザとやられたくなってしまう。

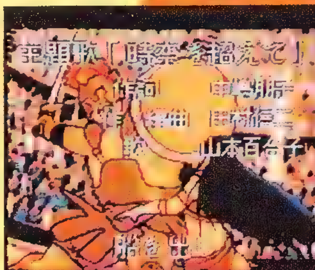
今月のもう1本

TIME GAL
—タイム ギャル—



メガCD | ウルフ・チーム | 7800円(税別) | 11月13日発売予定

ちょっとライターで焼いてみたら青い炎が出ました。チャゲ夫は、今月の1本は『ストライダー飛竜』だといいはってましたが、X68000のユーザーとメガCDのユーザーでは、メガCDのほうが多いのではないかということで『タイムギャル』もいっしょに2本を紹介することになりました。



オープニングで山本百合子の歌う主題歌が流れる。けっこういける。

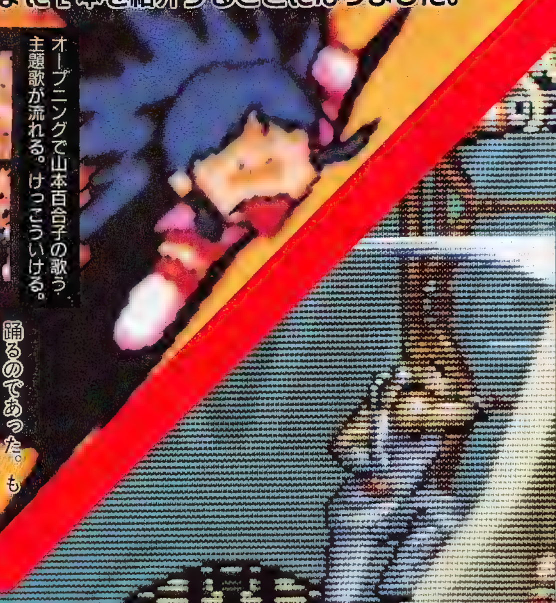
ウルフ・チームといえば、あの『サンダーストームFX』というLDゲームをメガCDに移植したという実績がある。さすがに秒間6コマのアニメーションは、スムーズに流れ、読み込みのタイムラグを感じさせない。そして『タイムギャル』も同じスタッフが製作し、見事にアニメーションさせている。

電源ONでオープニングが始まるのだが、これが長い!! 主人公の〝レイカ〟の声の山本百合子がTVアニメかというほどに歌うのである。画面の下には、歌詞まで出て、レイカはアイドル歌手のように踊るのであった。もうこのオープニングを見てしまったらおしまいだ。その瞬間からキミは、レイカのとりこになってしまうはず。たぶん。

ゲームのほうは、コマンド入力ゲームとでも言えばいいのだろうか。アニメーション中に敵の攻撃をかわす方向に方向ボタンをタイミングよく押すというもの。正しい方向は決まっていて、そのとおりに方向ボタンを押していかないと先のシーンが見られない。でも失敗した時のゲームオーバーのシーンも各ステージに複数あり、笑わせてくれる。ゲームシステムとしては'85年の作品という古さが逆に今、新鮮に感じられる。そばに置いておきたい1本。

左のランプが光った。すぐに方向ボタンの左を押さないと、失敗になってしまう。タイミングはシビアだ。一種の記憶ゲーム。



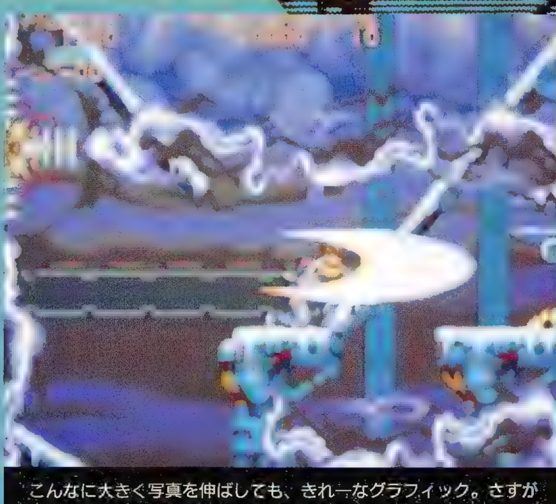


※の「ハンカラ、ガーモ」としか聞こえない叫び声にストライダー飛竜の世界を感じるのである。

先にセガから発売されたメガドライブ版は、移植として優れたものであったけれど、『ひいりゅう!』というセリフなどが削られていた。直接ゲームに関わる部分ではないのだけれど、やはり聞きたくなってしまう。

ハードの差があるのでCPシステムとメガドライブで同じ出来を期待するのは、無理がありすぎるのだけど、このX68の移植に関しては、もう本当そのままの完全移植が期待できる。

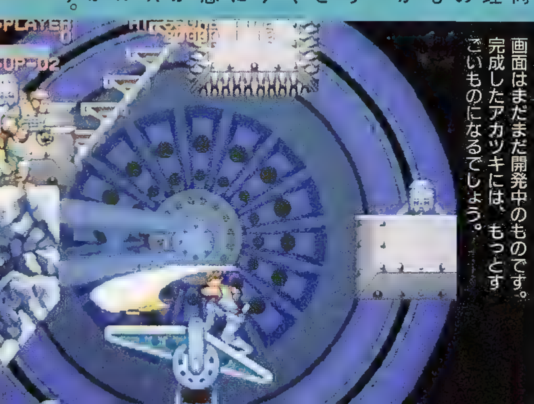
ゲーム性を楽しむだけならば、グラフィックや音楽がどんなものであろうと関係なくプレイできるのだけれど、ゲームの世界観を楽しむためには、ある程度オリジナルの忠実な再現が望まれる。それがメガドライブでいいのか、X68でいいのか、オリジナル基板じゃなければダメなのかは、個人の要求によるだろう。



こんなに大きく写真を伸ばしても、きれーなグラフィック。さすがにX68000のだけのことはある。えらい。



轟天号破れたりー。



画面はまだまだ開発中のものです。完成したアカツキには、もっとすごいものになるでしょう。

今日こそ良い日でありますように



妖精物語ロッド・ランド

久しぶりジャレコのアーケードからの移植だ

FC	ジャレコ	12月上旬発売予定	6500円(税別)

「おっかあ、おっかあ、どこに行ってしまったんだよお〜」というわけでこの『ロッドランド』、おやじのかたみの、シーサノモの杖、村のじじいがくれた謎の魔法の靴をはいて母をたずねてみなしごハッチのように旅に出る。

このゲームはロッドを振ってエナジー波を出して敵を捕まえ怒ったドルーピーみたいに、3回地面にたたきつけて殺していく、なんとも愉快でメルヘンティックなゲームだ。絵はさすがにアーケードと比べると劣るが操作が簡単でキャラがすべてキュート♡なので、木漏れ日あふれる日曜日にファミリーで楽しんでほしいゲームである。(ダラス)



がんばれコットン食欲のために!



コットン

コンシューマ化を待っていた人も多いはず。PCエンジンで登場!

PC スーパーCDロム	ハドソン	2月12日発売予定	6800円(税別)

"いくぽ〜ん"で一世を風靡したあのコットンが、ついにコンシューマで登場。

一癖あるけどかわいい主人公コットンと、けなげで、セクシーな妖精シルクが、ご家庭でプレイできるのだ。

グラフィックの良さ、かわいさからこのゲームにのめり込んだ人も多いはず。

でもこのゲームって、一般から見たらけっこう難しいんだよね。送られてきた画面写真と資料を見たかぎりでは、完全移植らしい。ゲーマーを騒がした"あの"デモ画面もちゃんと見られるゾ。くわしくは来月号で紹介する予定。(ゆさ)

またまたコナミがやってくれました



グラディウスII

今蘇るゴーファーの野望。さあ、再び打ち砕くのだあ!!

PCスーパーCDロム	コナミ	12月18日発売予定	6800円(税別)

おっ?グラIIかい?懐かしいねぇ。このゲームのおかげで一体どれくらいの時間とお金が失われたことやら…。そんな憎たらし、いやアツくさせてくれた、あのグラIIがPCエンジン、しかもスーパーCDロムに移植されるゾ!!

スーパーCDロムだけあって音がバツグン。さらにグラフィックもアーケード版に見劣りしないほどの出来になっているんだな。

ゲーセンでハマった人も、基板を持ってる君も、FCのグラIIで満足できなかったアナタも(そういえば俺のFCは古すぎてグラII動かねえんだよな)みーんな買いなさい。(ぴぐ)

塩水ばかりじゃふやけちゃうよお



チキチキボーイズ

敵を倒し宝を取りまくれ、陸であろうと海底であろうと金は天下の回りものなのだ

MD	セガ	発売中	6000円(税別)

コンスポ初登場のダラスです。今回紹介するゲームは、カプコンのCPS第10弾の『チキチキボーイズ』。このゲームは、楽しいゲームだったけどゲーセンではあんまし流行んなかったみたい。

主人公の武器は、剣と魔法で魔法使用中は無敵状態となるそれぞれ4種類の魔法があるので、その場に応じて使っていけばいい。

操作が少しややこしいが、慣れれば、意外とサクサク進めるので、アクションゲームは嫌いじゃという人や、好きやけどゲーセンではこんなゲーム見たことないぞという人は、このメガドラ版を遊んでみればいいかもよ。(ダラス)

CON SPO
コンスポ

飛鳥のご家庭アイランド

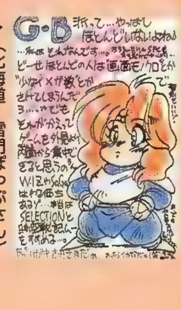
えーとあの一、たきがわりつかくん、住所がわかんなくなっちゃいましたので連絡ください。ごめんなさい。



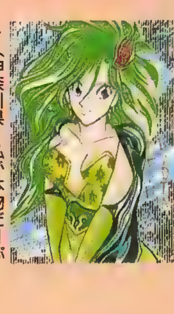
▶(結城市 極楽めぐりさん)
㋠おっ、何だかうれしいぞ。首のリボンがGOODかも。



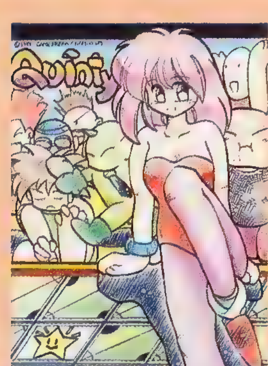
▶(神奈川県 A・るかーどさん)
㋐悪魔城伝説、よかったね。曲も超良かったし。



▶(北海道 雷門ぽっぷさん)
㋠G・Bのボンバーマンは燃えるっしょ。オールドバージョンか。



▶(神奈川県 私が本物だ!!ぶあるさん)
㋐何が本物なんでしょう?

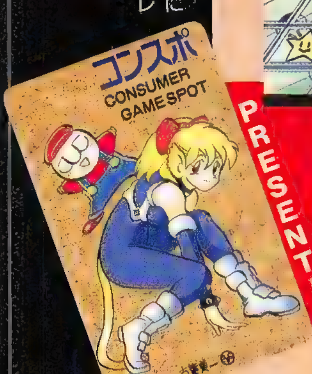


▲(大阪府 すたんぷくん)
㋐すご一。こおゆう淡い色使いって好きよ。



このコーナーに掲載された方には、もれなくコンスポ特製テレカを差し上げます。

PRESENT



ゲーメスト マスコット・キャラクター ニックネーム決定!!



おまたせ、おまたせ! マスコットキャラクターのニックネームが決定したぞ!

次点は僅差で、「げむ子」「メストちゃん」と「ガム」でした。投票してくれたみんな、どうもありがとー。

さて、やっと名前も決まったので、あらためてよろしくネ！似顔絵、マンガなど送ってくれるとうれしいなァ。お待ちしてますっ！



▲兵庫県
ラジ関11Fがはらだにゃ君
☆おおっ！これはマスコットキャラデザイン原案者さまではないですかっ。本家によるシリアスバージョン…また送ってくださいね。



◀三重県　光明寺純君
☆残念ながら考えてくれた名前には決まらなかったけど、今度はキャラの設定とか考えて送ってください。



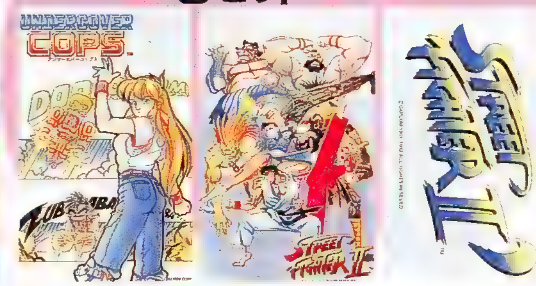
GAMEST ゲーメスト ポストカードフェア

読者サービス部

お申し込みの定価合計2500円ごとに
ポストカードセットのおまけが付きます。

今月はこれが付くゾ!!

Cセット（12月号）



※ご好評のポストカードフェアも今月でおしまいでーす。



ストIIキーホルダー
各980円（全高6cm）
■リュウ（VC－1）
■ケン（VC－2）
■春麗（VC－3）
■ガイル（VC－4）
■ダルシム（VC－5）
■ブランカ（VC－6）
■E.本田（VC－7）
■ザンギエフ（VC－8）

■デフォルメ春麗
（VC－10）●1500円

販売／ボークス ☆送料はいくつ申し込んでも600円。
※ご注意:写真は全て塗装済みのものです。製品には色はついていません。



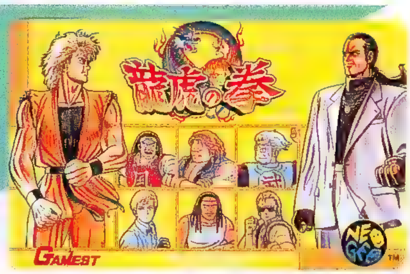
NEW LINE UP!!

※写真は製作中のものです。完成品は色が変更になることがあります。





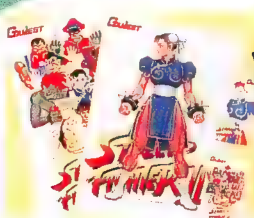
■ワールドヒーローズ・テレカ
（A－1）
●1200円 送料サービス



■龍虎の拳テレカ
（SS－2）
●1200円 送料サービス



ストIIダッシュ最強テレカセット
（C－15）テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円 送料360円



■ストIIニューアイテムセット
（SN－1）（オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストIIテレカ）
●2200円 送料1セット250円
2セット以上500円
☆おまけノートが付いてきます。



■ダッシュ ステイショナリーセット
（SC－2）（ファイティング春麗下敷き・ストIIダッシュ レポートパッド）
●600円 送料1セット 250円
2セット以上 360円
☆おまけノートが付いてきます。



ストII最強テレカセット
（C－13）テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円 送料360円



■ツインビーセット
（K－5）（下敷き・テレカ2点）●2200円 送料1セット250円 2セット以上500円
☆おまけにツインビーノートが付いてきます。



ストIIステイショナリーセット
（SC－1）（レポートパッド・下敷き・カンペン）
●1100円 送料1セット360円
2セット以上500円
☆おまけノートが付いてきます。

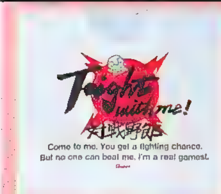


ストII最強下敷きセット
（C－12）下敷き12枚・特製ファイル付き
●3800円
送料600円

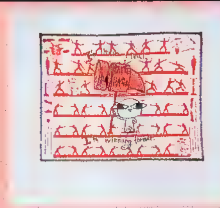
※おまけノートのデザインは変更になることがあります。

※このセットはバラ売りはしていません。

戦闘配置につけ! Tシャツ各種



対戦野郎Tシャツ
（W－6）●2300円
送料360円 ※バック・プリントです。



雑君Tシャツ
（W－10）●2300円
送料360円 ※フロント・プリントです。



餓狼Tシャツ
（W－7）●2300円
送料360円 ※フロント・プリントです。



ゲーメストオリジナルポロシャツ
（W－9）●3800円 送料360円
サイズ:M、L カラー:白、黒
※サイズとカラーをお忘れなく。

☆只今、ご注文が多くて商品の到着まで1カ月くらいかかっています。もう少しお待ちください。

天高くゲーマーも肥ゆる秋! そーれっ!!

ビデオ&CDのご注文もサービス部へどうぞ。82頁でご紹介していないものもお問い合わせくださいね。

下敷き ■各250円(ただし★C-11★K-2●C-18は280円)送料1枚175円 2枚以上250円



★出たな!!ツインビー(K-2)(280円)
★オリジナル春麗(C-11)(280円)
★ファイティング春麗下敷き(C-18)(280円)
■ストII(C-6)
■ファイナルファイト(C-3)
■ストライダー飛竜(C-1)
■パロディウスだ!燃ゆる帝都編(P-1)
■パロディウスだ!摩天楼の危機編(P-2)

テレカ ■各1000円 送料サービス



■コットン(S-1)
■春麗ダッシュテレカ(C-16)
■春麗テレカ(C-8)
■オリジナル春麗テレカ(C-9)
■オリジナルストII(C-10)
■餓狼伝説(SS-1)
■キャプテンコマンドー(C-14)
■出たな!!ツインビーB(K-4)
■出たな!!ツインビーA(K-1)
■ゼクセクス(K-3)



■UCC(I-1)
■ストIIダッシュ大会記念(G-5)
■見つめて春麗(C-19)
●テレカ各1200円 送料サービス
織倉・春麗(GC-1)送料サービス●1300円

オリジナルグッズ



■ストII カンペンケース(C-7)●600円 送料1個250円 2個以上360円

■オリジナルテレカケース(G-4)●1000円 送料2冊まで250円 3冊以上 360円 ※テレカ24枚収納。(ご注意)テレカは付いていません。

■ゲーメストバインダー(B-1)●800円 送料何冊でも600円

ゲーメスト NEWバインダー(B-2)●1200円 送料600円 ※破損予防のため宅配便での発送になります。何冊でも送料600円です。



■グラディウステレカセット(K-6)テレカ5枚・特製ケース付き ●6000円 送料400円 ☆おまけにグラディウス・ミニノートが付いてきます。



■富士宏のワルキューレレターセット(F-1)●600円 送料 2セットまで250円 3セット以上360円

■ストIIレポートパッド(C-5)●300円 送料1冊250円 2冊以上360円



ストIIダッシュ・レポートパッド(C-20)●350円 送料1冊250円 2冊以上360円



■オリジナル・マグカップ(G-7)●送料込み1600円(本体価格800円) ※ご注意：この商品は破損予防のため単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。

ジグソーパズル



◀ザ・ワールド・ウォリアー(CO-1)500ピース●2000円
◀史上最強の12人(CO-2)500ピース●2000円
▲ストリートファイターIIカードゲーム(CO-5)●1500円 送料360円 ※1～12人用
▶宿敵(CO-3)300ピース●1400円
▲格闘家・春麗(CO-4)300ピース●1400円
◀地上最強への道(CO-6)1000ピース●3000円
残部少々
販売/セントラルホビー株式会社

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法



Ⓐゲーメストオリジナルシャープペン&ボールペン ☆10点
Ⓑゲーメストタオル ☆40点
Ⓒ屋サービス部テレカ ☆20点

○ゲーメスト本誌についている別紙の払い込み通知票、または郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留または電話注文は取り扱っておりません。
○ご注文からお届けまで2週間以上かかります。商品により1カ月以上かかる場合がありますのでご了承ください。
○返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
○価格は税込みです。
○ビデオはVHSのみです。

送　料

○ビデオ・テレカは送料サービス。
○CD/1枚…250円、2枚(2枚組)～3枚(3枚組)…360円 4枚以上…400円
＊たくさんの商品を買った時には、その中で一番送料の高いものの送料分をおくってください。
例)テレホンカード…サービス、下敷き2枚…250円 バインダー2冊…730円 以上を一括ご注文の時、送料は730円です。

ゴールドチケット サービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、点数分のチケットを同封して封書で「サービス部」までお申し込みください。

郵便振替口座番号 東京5—98420 ㈱新声社 読者サービス部
お問い合わせ ☎03-3293-9326(月～金)

お願い 送料などの不足分は、商品到着後2週間以内に切手または郵便為替でお願いします(送料などが多いときは、差額はお返ししています)。

月間TOP10　9／1～9／30　ゲ屋集計

	順位	商品番号	タイトル	ポイント		定価
ビデオベスト10	1位	V−64	ストリートファイターIIダッシュ究極奥技編	410Pts	サ	4800円
	2位	V−58	ストリートファイターII場外乱闘編	16Pts	サ	6800円
	3位	V−54	ナイトストライカー	9Pts	キ	7000円
	3位	V−48	グラディウスIII	9Pts	キ	6500円
	5位	V−53	ストリートファイターII	8Pts	サ	5800円
	6位	GV−1	ファイナルファイト	7Pts	ー	7800円
	6位	V−59	麻雀クエスト	7Pts	ポ	3800円
	8位	V−62	スターブレード	6Pts	ビ	4900円
	9位	V−27	カプコンゲームシンドローム	3Pts	サ	9476円
	9位	V−61	ゼクセクス	3Pts	キ	6500円
CDベスト10	1位	01189	達人王	124Pts	サ	1500円
	2位	01186	ダライアス	103Pts	サ	1500円
	3位	01149	ストリートファイターIIイメージアルバム	46Pts	サ	2500円
	4位	01182	春麗飛翔伝説	30Pts	東芝EMI	3000円
	5位	01176	餓狼伝説／ラストリゾート	24Pts	サ	1500円
	6位	01123	ストリートファイターII	22Pts	サ	3500円
	6位	01190	コナミゲームミュージックコレクションVol.5	22Pts	キ	2800円
	8位	01184	プリルラ	20Pts	サ	1500円
	9位	01183	ラッパデリック	18Pts	サ	2500円
	9位	01178	ダークシールII	18Pts	サ	1500円


■ストリートファイターIIダッシュ


■ストリートファイターII場外乱闘編


■ナイトストライカー

今月の総評

先日、駒沢公園にローラーブレードでランページをやりに行ってきました。ランページというのは、スケボーやる人なら知ってると思うのですが、巨大な土管を1／4に切ったような形をしているもので、1／2に切ったのはハーフパイプです。これが面白いのだ！

ビデオ編

はいはい、今月もトップ2本はストIIだ。特に1位はダッシュの究極奥技編、ポイント数がスゴイスゴイ。410というのはいったいなんなんだ？オリコンでもいい線いってるらしいです。

ナイストは品切れをおこしてしまって伸びがいまいちですが、3位です。そういえば、代々木に連射付きのナイストがあります。スタブレが復活。ゼクセは危うし。

CD編

来ましたね、達人王が！まあ、アルバムの出来から考えれば当然と言えましょう。2～4位は先月の1～3位の順位が変わってズレたようなかんじ。実はストIIイメージも品切れをおこしていたそうです。ここに来てミューセレ5とラッパデリックが復活！しかし、バトル野郎が消えてしまった…。『じいさんはいい塩梅』が～（しつこいって）。ヌーベルヴァーグはとうとう圏外落ち。

そろそろセガV.R.のビデオとCDが出ないかなぁ。


■達人王


■ダライアス


■ストリートファイターIIイメージアルバム

ア＝アルファ　サ＝サイトロン　キ＝キング　ビ＝ビクター　ポ＝ポリスター

11月の新作

▼20日

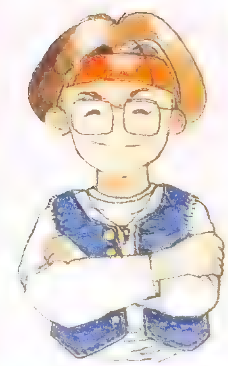

龍虎の拳
（01195）サ●1500円

▼6日



P.S.グラディウス　第2章
（01194）キ●3000円

by SHO太郎侍 VIDEO & CD インフォメーション



☆CD情報は110～111頁も見てね。

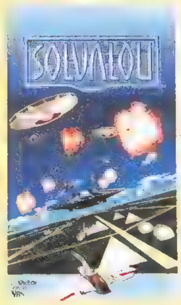
待望の発売だ!!ソルバルウ

縦シューティングの元祖ともいえる「ゼビウス」の世界を舞台とした、3Dシューティングの「ソルバルウ」が、10月21日に発売された。

ビクターのゲームビデオは、先に発売された「スターブレード」が有名だが、今回のソルバルウも、スターブレードと同じ手法で撮影された。

賛否両論のノーデスを使ったプレイが収録されているが、この手のゲームは「出現即破壊」が基本なので通常プレイで収録すると敵がはるか彼方で爆発してしまい、プレイが味気なくなってしまうのだが、かと言ってバリバリ弾をくらいつつも平気な顔して飛び続けるのも…これは今後の課題となりそうだ。

映像特典として約2分間のCG版ゼビウス（米のCGコンペ、NCGA'89出展作品）も同時収録している。



VIDEO
ソルバルウ
ナムコ
（V−65）ビ●4900円
好評発売中！

ストII CDドラマ第2弾!! 製作快調!!

7月に発売されたストIIのドラマCD「春麗飛翔伝説」の続編が12月に出るぞ!!

去る9月某日、ヤクルト×巨人戦でにぎわう神宮球場近くのスタジオで、ひそかに熱い収録が行われたのだ。今度の物語はガイル中心だけど、各キャラの雰囲気がよく出ていて、ファンにはうれしい出来が期待できそうだ。

キャストを見て、ピンッ！ときた人もいるかな。ガイルや前作の春麗のファンの人はもちろん、サガットとバイソンファンの人には、ぜひ聴いてほしい。



12月2日発売予定
ストリートファイターII CDドラマ第2弾!!
MAD REVENGER
（復讐の戦士）
（01196）東芝EMI
●3000円

キャスト	
春麗	冬馬由美
隆	島田敏
烈	青野武
ケン	関俊彦
サガット	大塚明夫
ガイル	若本規夫
ベガ	銀河万丈
バイソン	郷里大輔
ナッシュ	中村大樹


▶収録の合間にパチリ！このキャスティングは、カプコンさんのリクエストだとか。納得。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。

※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5 — 98420
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円	
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	
料金	払込み	特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 ※（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔　—　—　〕	
備考		
受付局日附印		

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5 — 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円	
払込人住所氏名	※	
備考		受付局日附印

ゲ屋 瓦版（かわらばん）

第22号

編集人　古葉ハー
ゲ屋瓦版
1992年(平成4年)
11月1日(日)



新店長誕生!!

以前からウワサされていた「店長がおニューになる」話がついに実現されてしまいました!超店長ビームを受け継ぐ2代目店長、その名は…名付け親求む。



ヘイ、ベイベー、キュートなネーミングできめてくれ!!

カルトクイズラー集結!

一方そのころ、夏休み時差ボケも覚めやらぬ9月6日には第3回ゲ屋カルトクイズ「ナムコ編」が開催されました。当日、出題された問題をちょっと載せておきましょう。

問1．ドルアーガの塔の55階の宝物は?　答：ねい

問2．ナムコが昔、作っていた豆本はどのゲームが題材となっていた?　答：ポールポジション、リブルラブル、ディグダグ

問3．ベラボーマンのコンシューマー用のTVCFでバイクのサイドカーに乗っていたものは?　答：犬

VGMクイズではスターブレードの音声合成やパックランド、ドラゴンスピリットの未使用曲などが用意されました。

マクロス大会白熱!

なんで初めてでここまでいっちゃうの?とギャラリーを沸かせたのが知る人ぞ知るシューティングマスター、KEN君。初めてのプレイでなんと6面ボスまでいってしまいました（ボスのレーザーを知らなかった）。

なお、当日のルールは1機設定でどこまでいけるか大会。

解説に駆けつけてくれたバンプレストの川島名人もびっくりのゲーム大会でした。でも3面のマグロは誰も知らなかったようですね。



熱い思いをどこまでも

ダッシュビデオ解説会

ぜんじ編集長が宇宙遊泳のため、ビデオプレイヤーのC・LANとYOU・Aの2人が解説。「リュウの竜巻旋風脚の使い方に注目せよ!」のナレーションの直後に旋風脚をサガットに投げられたりするのをうまいぐあいにフォローしていたりしました。



あ、熱い

アイランドサイン会

23、26、27日の3日間でアイランド増刊を記念してメインライターの栗原桃郎と応援にかけつけてくれた雑君保プ先生、古葉〝ちんた〟美一、藤原ひさし先生がサイン会を開き、合計200名を超す人を相手に気合の入ったイラストサインをプレゼントしました。おかげで2時から2時間で終わる予定が閉店までかかってしまった日もあったくらいで、4人の方はホントにおつかれさまでした。



11月のイベントだメーン

1日(日)
龍虎の拳フェア&ゲーム大会
実力を出せ、対戦大会だ!

3日(火)〜8日(日)
ゲ屋版ご商談の場
売りたいヤツ、買いたいヤツ集まれぇ〜!!今回は期間中もセリ方式だ。8日は㊙グッズのセリが待ち受けるのだ!!売りたい方は8日までにリストを用意してゲ屋まで連絡を。

12月6日(日)
春麗CD第2弾記念イベント
声優さんサイン会を企画中。詳しくは次号を待て!!

21日(土)〜29日(日)
ゲ屋2周年記念フェア
おかげさまでゲ屋も2周年。21日(土)・22日(日)・23日(月)・29日(日)の4日間は特別ノベルティグッズを用意してのクイズ大会だ。

※イベントはすべて2時から



11月23日(月)は休まず営業

11月の基板メニュー

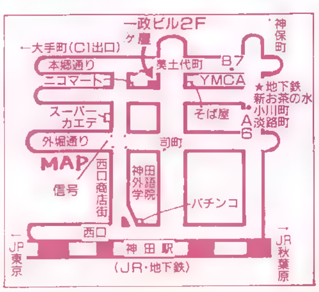
ストⅡダッシュ&アラカルトだ!!

天下一ゲーマーの店
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

☎03-3293-9325
★通販のお問い合わせは☎03-3293-9326 読者サービス部へ

営業時間
12:00〜19:00
月曜定休

〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F



100万円は誰の手に？ 1992年 ゲーメスト大賞はこれっス！

第6回読者が選ぶ年間ベストゲーム

THE BEST GAME OF THE YEAR!

●大賞には100万円が！

またまたやって来ました毎年恒例のゲーメスト大賞です。今年も読者の皆様に投票してもらいます。100万円はどのゲームに輝くか？

●ゲーメスト大賞

別表にあるすべてのゲームの中から君の一番好きなゲームを1つだけ選んでください。君が燃えたゲーム、君がホレたゲーム、君が「このゲームがなければ生きていけない」というようなゲームが1つくらいはあるだろ。というゲームを選んでくれい。

●ベストシューティング賞

世間一般でシューティングゲームといわれているもので、「これが1番!!」と思ったゲームを選んでおくれ。

●ベストアクション賞

ジャンプアクション、格闘もの、パズル、スポーツ、ドライブなど、世間一般でシューティングゲームといわれるもの以外のジャンルのゲームを選んでくれたまえ。

※ベストシューティング、ベストアクション賞には同じゲームは記入できません。

●ベストグラフィック賞

このゲームのグラフィックだけは認める、グラフィックが超いい～っ!!というゲームを選んでちょんまげ。もちろん、この場合ゲーム内容は関係なし。グラフィックのみで勝負だ。

●ベストVGM賞

ここでいう「VGM」というのは、いわゆる音楽だけでなく「SE（効果音）」・「音声合成」も含めたことの総称（多少語弊あり）。てっとり早くいえば、スピーカーから出てくる音（サウンド）が1番のゲームを選んでもちうのでゴンス。グラフィックが「目」で選ぶのに大して、VGMは、「耳」で選ぶというわけでおじゃる。

●ベスト演出賞

ゲームを盛り上げる「ストーリー」・「展開」などが一番だ!!というゲームを選ぶのだ。「おおっ!!こんな展開になるとは…」と驚いたり、「くっ、泣けるぜ、このエンディング」とグッときたりしたゲームを選ぶのダス。

●ベストキャラクター賞

ゲームに登場してくる主人公、敵キャラ、通りすがりの人などなんでもいいから、気に入ったキャラクターを選んでくれやあ。もちろん、リストと中にあるゲームの中からだ。3人、3匹、3頭、3体、などなど、3つまで記入OK。

●ベストアルバム賞

ベストVGM賞とは違って、こちらはゲームのリストとは別にあるアルバム（CD・カセット）のリストの中から、アルバム全体を見て聴いてこれが一番!!というのを選んでちょうちん。もちろん聴いてから判断してほしいのだけど、「なし」でもけっこーこけっこー。

守ってちょうだいこれだけは（ここからマジ）

●注意その1

ゲーム名は別表にある記号で書いてもらいます（ギャロップならA－1）。できれば記号とゲーム名を併記してもらえるとベスト。

●注意その2

ゲーメスト大賞　対象作品リスト（メーカー50音順）

アイレム

- A－1　ギャロップ
- A－2　サンダーブラスター
- A－3　ボンバーマンワールド
- A－4　ガンホーキ
- A－5　アンダーカバーコップス

アルファ電子

- B－1　スラッシュラリー
- B－2　ニンジャコマンドー
- B－3　ワールドヒーローズ

SNK

- C－1　ロボアーミー
- C－2　餓狼伝説
- C－3　サッカーブロール
- C－4　フットボールフレンジー
- C－5　ラストリゾート
- C－6　ミューティションネイション
- C－7　クイズ迷探偵ネオ&ジオ
- C－8　ベースボールスターズ2
- C－9　キングオブモンスターズ2
- C－10　龍虎の拳

NMK

- D－1　はちゃめちゃファイター
- D－2　サボテンボンバーズ

カネコ

- E－1　マジカルクリスタルズ
- E－2　Bラップボーイズ

カプコン

- F－1　ブロックブロック
- F－2　キャプテンコマンドー
- F－3　ナイツオブザラウンド
- F－4　ストリートファイターII´
- F－5　バース
- F－6　カプコンワールド2

コナミ

- G－1　ゼクセクス
- G－2　サンセットライダース
- G－3　ヘクシオン
- G－4　G．I．ジョー
- G－5　アステリクス
- G－6　X-MEN
- G－7　バッキーオヘア

ジャレコ

- H－1　64番街
- H－2　グランプリスター
- H－3　BOTSS

セガ

- I－1　スパイダーマン
- I－2　タイムトラベラー
- I－3　F1エキゾーストノート
- I－4　クイズ廊下に立ってなさい
- I－5　アラビアンファイト
- I－6　エアレスキュー
- I－7　ウォーリーを探せ!!
- I－8　スタジアムクロス
- I－9　V．R．
- I－10　デザートブレイカーズ

タイトー

- J－1　プリルラ
- J－2　メタルブラック
- J－3　クイズ地球防衛軍
- J－4　ギャラクティックストーム
- J－5　ウォリアーブレード
- J－6　アラビアンマジック
- J－7　デッドコネクション
- J－8　サイレントドラゴン

データイースト

- K－1　タンブルポップ
- K－2　キャプテンアメリカ&ジ・アベン
- K－3　ジャーズ
- K－4　ウルフファング
- K－5　ダークシールII
- K－6　ファンキージェット

東亜プラン

- L－1　ゴークス
- L－2　フーピー
- L－3　フィグゼイト
- L－4　達人王

ナムコ

- M－1　コズモギャング・ザ・ビデオ
- M－2　スティールガンナー2
- M－3　タンクフォース
- M－4　ソルバルウ
- M－5　コカコーラ・スズカ8アワーズ
- M－6　バブルトラブル
- M－7　スーパーワールドスタジアム'92
- M－8　スーパーワールドスタジアム'92熱闘版
- M－9　ファイナルラップ3
- M－10　爆裂クイズ魔Q大冒険

バンプレスト

- N－1　ウルトラマン倶楽部
- N－2　超時空要塞マクロス

ビスコ

- O－1　ドリフトアウト
- O－2　アンドロデュノス

ビデオシステム

- P－1　F1グランプリ
- P－2　ソニックウイングス

その他のメーカー

- Q－1　ブレイゾン（アトラス）
- Q－2　富士山バスター（サミー工業）
- Q－3　レジオネア（TAD）
- Q－4　クイズDNAの反乱（テクモ）
- Q－5　リムロッキンバスケットボール（ストラタ）
- Q－6　サンドスコーピオン（フェイス）
- Q－7　スーパー上海（ホットB）
- Q－8　シュトラール（UPL）





君のチョイス次第なのだ！

対象機種は、昨年のAMショーから今年の9月30日までに発売されたゲームになります。リストのゲームは、その期間内に発売されたものです。前回で集計されたものや、AMショー後でもロケテスト中だったりするゲームは含まれません。

前回集計分については1991年・12月号にリストがあります。持っている人は参考にしてください。持ってない人はバックナンバーを買って参考にしてくれるとうれしいな。在庫はありますよ〜。

この条件を満たしていて、なおかつ表から漏れている場合は、直接ゲーム名を投票ハガキに書きこんでください。

●注意その3

ゲーメスト対象には麻雀・花札・ピンボール・エレメカは含まれません。

●注意その4

投票は今月号P106のとじこみはがきのみで受けつけます。官製はがき、コピーのはがきは無効とさせていただきます。

●注意その5

ベストキャラクター部門には、キャラクターの名前だけではなくゲームの記号を忘れずに記入してください。また、キャクターの名前がわからない場合は、「〇面で出てくる×色のやつ」などという具合にわかりやすく説明を「[illegible]」てください。

●注意その6

投票する上で、「この項目にはふさわしいゲームがない」という場合には「なし」と書いてもかまいません（無効投票にはなりません）。空白にするのはやめてください（無効投票とさせていただく場合があります）。

●注意その7

投票期間は11月15日必着分まで有効です。

以上のことをきちんと守って投票してくださった方には ゲーメスト特製〝お金じゃ買えない〟オリジナルテレカを抽選で50名にプレゼント!!

ゲーメスト大賞授賞パーティーに行くのだ！

毎年、「何だこれは!信じらんないなあ〜」という声を巷にとどろかせ、極端にセンセーショナルな盛り上がりをみせているゲーメスト大賞授賞式ですが、今年も超盛大に行くのであります。

今年も〝行った人しかわからない〟ハイテンションなアトラクションが君のドギモを抜くのは火を見るより明らか。必要以上に期待してもらって一向にかまいませんよ！

会場は意表をついて新宿の三省堂ホールです。開催日は12月1日(火)。106ページのハガキで応募してくれ〜い。あ、そうそう、招待人数は50名です。じゃあ、頼んだぞ！

ベストアルバム作品リスト

	タイトル名	収録曲名	発売日
サイトロン			
サー1	THE NINJA WARRIORS	ニンジャウォーリアーズ	(91年)10/21
サー2	ストリートファイターIIイメージアルバム	ストリートファイターII	11／21
サー3	戦国伝承／クロスソード	戦国伝承／クロスソード	11／21
サー4	MEGA SELCTION II	スーパーハングオン／G−LOC／R360／ターボアウトラン／GPライダー／ゴールデンアックス／パワードリフト／ボナンザブラザーズ／ヴァーミリオン	12／15
サー5	デスブレイド	デスブレイド	12／25
サー6	メタルブラック	メタルブラック	1／21
サー7	名盤アウトラン	アウトラン	2／21
サー8	サイトロン・ゲームミュージック本年鑑1991	ストリートファイターII／コットン／デスブレイド／ガンフロンティア／エドワードランディ	2／21
サー9	名盤アウトラン	アウトラン	2／21
サー10	キャプテン・コマンドー	キャプテン・コマンドー／ドンプル／ワンダー3	3／21
サー11	ウルフファング／タンブルポップ		
サー12	ラストリゾート／餓狼伝説	ラストリゾート／餓狼伝説	5／21
サー13	ヌーベルヴァーグ	ギャラクティックストーム／ウォリー アーブレード	5／21
サー14	ダークシールII	ダークシールII	6／19
サー15	プリルラ		7／17
サー16	ラッパデリック	カルノフ／チャイナタウン／クルードバスター／ロボコップ2	7／17
サー17	名盤ダライアス	ダライアス	8／21
サー18	達人王	達人王	9／18
キング			
キー1	コナミ・ゲームミュージックコレクションVol.4	クライムファイターズ／コルフィンググレイツ	(91年)10／5
キー2	コナミ エンディングコレクション	グラディウスIII／グラディウスII／パロディウスだ！／出たな!!ツインビー／トライゴン／沙羅曼蛇／サンダークロス／A−JAX／ラビリンスランナー／ホットチェイス／魂斗羅／クライムファイターズ／餓流鍋	10／21
キー3	P．S．グラディウス	グラディウス	11／21
キー4	コナミ・オールスターズ千両箱 平成4年版	ゼクセクス／コナミゲームサウンドヒストリー1986〜1987	12／21
キー5	ゼクセクス	ゼクセクス	(92年)1/21
キー6	P．S．ツインビー	ツインビー	2／21
キー7	沙羅曼蛇〜Again〜	サラマンダ／ライフフォース	3／25
キー8	P．S．ドラキュラニュークラシック	悪魔城ドラキュラ	4／22
キー9	サウンド・ロコモーティヴ	グラディウスII	6／24
キー10	P．S．ゼクセクス	ゼクセクス	7／22
キー11	コナミ・ゲームミュージックコレクションVol.5	サンセットライダーズ／アステリクス／ヘクシオン	9／26
その他のメーカー			
トー1	春麗飛翔伝説(東芝EMI)	ストリートファイターII	7／15
ビー1	ナムコ・サウンドエクスプレスVol.6	スターブレード(ビクター)	(92年)3/21



通販で本を買う人へ☆

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用62円切手、手紙、宛名カード（シール）を同封することを条件とします。

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名シール用シール入り『通信申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に62円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし差出人の（つまり君の）住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

DOHJINコーナー

担当：APAPA

先月「来月が怖い」なんて言ってたら、やっぱり……。今月来た分が60冊の、繰り越しが50冊、11倍の競争率で送るこのコーナー。事態を改善はしたいものの、策はなし。

選考とコメントは、バラエティさを基本に、購入の手助けになるように、と考えてるんだけど、ど～かな？

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。
（例「○月号～△月号の範囲」）
⑤通販はいつまで行うか。
（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。11月20日までに届いたものは2月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡のために、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を（掲載はしないけど）必ず書くよーに。ないと没る確率高いぞ。

同人誌紹介

値段は送料込みです

ALICE CAFE！



ALICE/C/CLUB発行、B5判60頁オフ、表紙カラー。

「谷村詠泉編集の超がつくありす本です。ゴーカな執筆陣+お得プライスでおすすめ。おまけ本でセー○ームーン本もつきます（本当）」

表紙の谷村詠泉のほか、6名執筆のアリス本。メルヘンメイズと限定はないが……。30部売れたら通販終わりだそうなので、欲しい人は急げ！

200円分の切手にて。

（〒190 立川郵便局留 Reaction内 ALICE/C/CLUB）

VIDEO MAIDEN2

イラス党発行、B5判92頁オフ、表紙2色。



「みんなで作ったゲーム本です。今回のテーマは女神です」

でも女神から外れてる人もいる、と。4コマ、ショートマンガなどで構成。テーマ本作りの参考には……う～ん!?

800円の無記名小為替+50円切手にて。

（〒731-51 広島県広島市佐伯区藤の木2丁目6-21 中井一策）

ストリート・コメディアン3



STUDIO NO・BLAND発行、難破のう個人誌、B5判24頁オフ、表紙2色。

「ストII ONLY本です。今さらながら……ですが、ぜひ読んでほしいです」

ショートギャグ本。ネタはさほど目新しくないが、微笑ましい味付けはよい。

400円の無記名小為替+62円切手にて。

（〒464 愛知県名古屋市千種区今池3-1-19田中方 難破のう）

DASH！

台風一家発行、B5判20頁オフ、表紙2色。

「いわゆるおばかなストII本です。少数部発行なので、お早めに!!」



リュウ、ケンがメインのショートギャグ。ネタは並み。

200円の無記名小為替+175円切手にて。

（〒183 東京都府中市分梅町2-21-1 ドミール若草102 神谷順）

鼻から牛乳



MELT DOWN発行、A5判36頁オフ、表紙2色。

「ストIIギャグ本です。カワイイじみーを愛でて幸せ♡をかみしめてください」

ブランカ×2でのTWINS漫画14頁を中心に、ややシブ目の絵柄でのギャグで構成。

200円の無記名小為替+175円切手にて。

（〒838-01 山口県小郡市小郡184 古藤久美）

ダイナマイト春々



稲刈りプロジェクトと宮本発電所発行、A5判28頁オフ、表紙2色。

「春麗本です。ちょっと薄い本ですが、笑えると思います」

『全てのページに春麗を描く』というノルマをほぼ達成した2人誌。出演は春麗、隆、拳。

300円の無記名小為替+175円切手にて。

（〒441-6 愛知県渥美町大字小塩津先祖畑4 古川久美子）

ふぁん　はうす



小町屋発行、B5判64頁オフ。

「一見、普通のゲーム同人誌ですが、しっかり成人向けなので、そこんとこよろしく」

生贄は2代目クリス嬢、東風、メルゥ、ワルキューレ、カイその他。本気の18禁ですので、購入者はご注意を。

800円の無記名小為替で。

（〒636 奈良県生駒郡三郷町立野南2-8-41-404西田方 FH）

PARCO



きのこのき発行、B6判20頁オフ。

「いまさらながらのディスクシステム版のゼルダ本です。先着30名様にリンクシール付」

内容は、12ページの『リンク対ブラックリンク』マンガ。読みでも斬新なネタもないが、読後感がGOOD。

100円の無記名小為替+120切手にて。

（〒094 北海道紋別市南が丘町3-16-10野口亜弥子）

Funny.F.F —BELIEVE—



るんたったカンパニー発行、A5判44頁オフ、表紙カラー。

「とにかくリディアとエッジに愛を込めてかいてます♡」

リディア&エッジのアクションありのストーリー20ページと、赤魔・白魔・黒魔の泣きの入るほのぼの劇場12ページのマンガで構成。

400円の無記名小為替+175円切手にて。

（〒442 愛知県豊川市東曙町177 池田方「3FB」）

赤毛のアドルII



青井竜個人サークルE・AQ・EARSKA発行、A5判156頁オフ、表紙カラー。

「イースI～IIIまで、イース1色の本です」

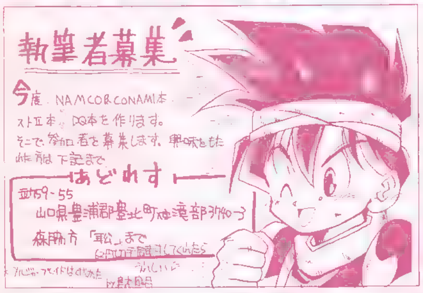
ギャグ、シリアス半々。とにかく読みではある。

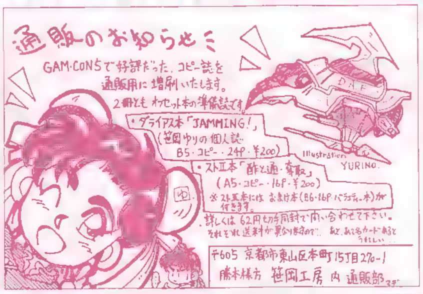
700円の無記名小為替+210円切手にて。

（〒186 東京都国立市富士見台3-25-11 土方佐恵子Ⓖ）

伝言板

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上たっても返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、ご注意ください。また、葉書の端は印刷にでないので、端より1cm以内に住所などが書いてある場合や、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。



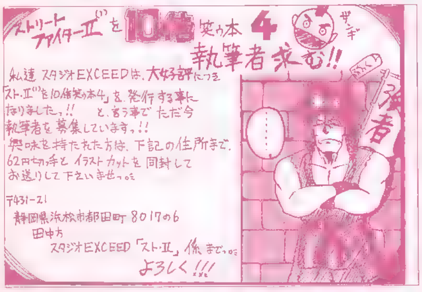


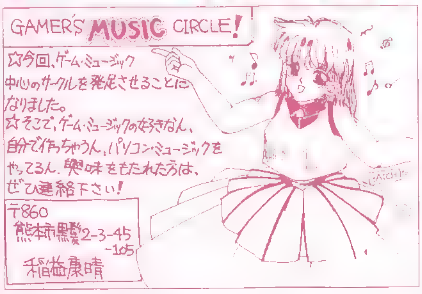
















※ネオジオはSNKの登録商標です。※スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

「CONNECTION」パズル

出題　APAPA

問題

ペンゴ	タイトー						
						ナムコ	
			ザビガ	SCI			
	モトス	M・I・A		デコ	セガ	コナミ	

例題

	アテナ	バース	フック
		カプコン	
SNK			アイレム

今回のようなパズルだど、解けなかった人は、葉書をくれないんで、全体の量が減って寂しい■

うーん、解けなかったっていう葉書がたくさん来たら、その中からも抽選で何かあげよ～かな!?

みんなはどう思う?

【解き方】

さて今回は、ゲーム名とメーカー名を線でつないでもらうパズル。

結ぶ線を引くルールは、①一つの枠に1本だけ（絶対に交差してはいけない）しか入らず、②タテかヨコ、もしくは直角に曲がったもののみで、③全てのマスを使う、てなものです。

そうして全てのゲーム名と、そのメーカー名をつないだら、さてそこで今回の解答は「引いた線に、角がいくつあるか?」です。

ちなみに例題の場合、解答は「5」個になります。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」あてに送ってね。

しめきりは11月20日必着。

正解者の中から、才気煥発する5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中です。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で解答を。もちろん問題アイデアも、記念品を用意して待ってます。

9月号当選者発表

さて、ちょいマニア向けだった「連鎖単語」パズルは正解率73%と、まあ標準的結果でした。

難易度アンケートは、VH15%・H28%・N25%・E15%・VE16%・無解答1%でした。

ちょっと難寄りで、でも人によっては簡単、という結果ですね。

ザ・ベストゲームを見て解いたって人が目立ちましたね～。

それにしても、ワクが正しく埋まっているのに、解答が、ファイティングファンタジーって人が、けっこういたぞ。もったいないな～い!!

当選者

PNPNPN
えびどーらーく君（北海道）
だらいずし君（東京都）
TAK君（神奈川県）
吉田　祐君（愛知県）
菱田　剛君（京都府）

以上5名。おめでとー。

さて、らぐたま君、今回載らなかったのは、消印のせい。虎龍さん、字がちっちゃいよう。ちびドラゴン君、この答えじゃあ枠が全部埋まらないでしょ!? かりんとうさん、前回の葉書と今回の葉書、同時に手元に届いたぞ。ACE君、他誌だって全部の葉書に目を通してると思うぞ。ジャストミート後藤君、1ページでどうやってゲーメストの4倍の大きさのクロスワードをやれと!? CYC君、問題がマニアックでパズルが難しかったら、誰も解いてくれないって。OBQ君、アイランドに送りたまい。DOKA君、パズル期待してるよ。光翼君&羽倉君、お久しぶり。西田正治君&その他数名のみんな、サンダーアンドライトニングでは3単語だぞ。前田剛君、横書きの葉書は、かなり載る確率は低いでしょう。んで、くどいようですが、当選するかどうかには、全く関係ありません。ってわけで、今月はここまで。ではまた来月会いましょ～♪　APAPA

今月の残念賞



PN WERDNA改君（熊本県）⑫
古くからの常連には、こーゆーパズルは得意って人が多いなー。



PN Mr. Mt君（神奈川県）⑫
東京上空ご案内～ってなシューティングゲームでした、はい。



PN ☆画野郎（静岡県）⑫
疲れても解く。パズルって、いったい何なんでしょ～ねえ?



PN レイン君（神奈川県）⑫
おーらばーど!!って、使うのちよっと照れちゃうキャラだぞ。



PN KOB-逢山君（北海道）
ストIIは2単語じゃないぞ。カンで答えるのは悪くないが。

CD・LD・ビデオもたくさん扱ってるよ!

京都・山科に来たら寄ってね!

最新基板はTELにてご確認ください。価格・在庫もTELでお願いします。



◆今月はダッシュ大会の決勝戦のご紹介です。参加者のみなさんおつかれさまでした。

今月の超目玉商品

- ●E.D.F.……………………¥9,500
- ●サンダーブラスター………¥29,000

近畿地区
ストリートファイターⅡダッシュ大会

決勝!

9月27日(日)京都、京極ゲームセンターに於いて決勝戦を行いました。

準優勝 安田清治さん



優勝 吉岡甲二さん



3位 瀧川淳相さん







〈大阪・守口〉 ゲームプラザエム
〈大阪・茨木〉 タウンスポット
〈大阪・高槻〉 丘Ⅰ
丘Ⅱ
コスモⅡ
〈京都〉 京極ゲームセンター
下鴨ヒーロータウン
〈奈良〉 西大寺キャノンショット

多数のご参加ありがとうございました。各店より御礼申し上げます。

基板在庫常時1,000枚以上有ります。TELくださいネ!

アミューズメント機器総合商社

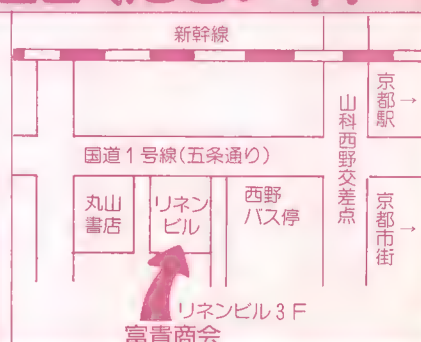
富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先：京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 高橋靖和

営業時間
AM10:00〜PM7:00

日・祝日、第2・4土曜日定休

社員募集中!




何があったんですか!?
ととっ
え…その……
あの爆発音はいったい…
MEYER!!!
テリー!!
マイヤが……!!
SHIT.

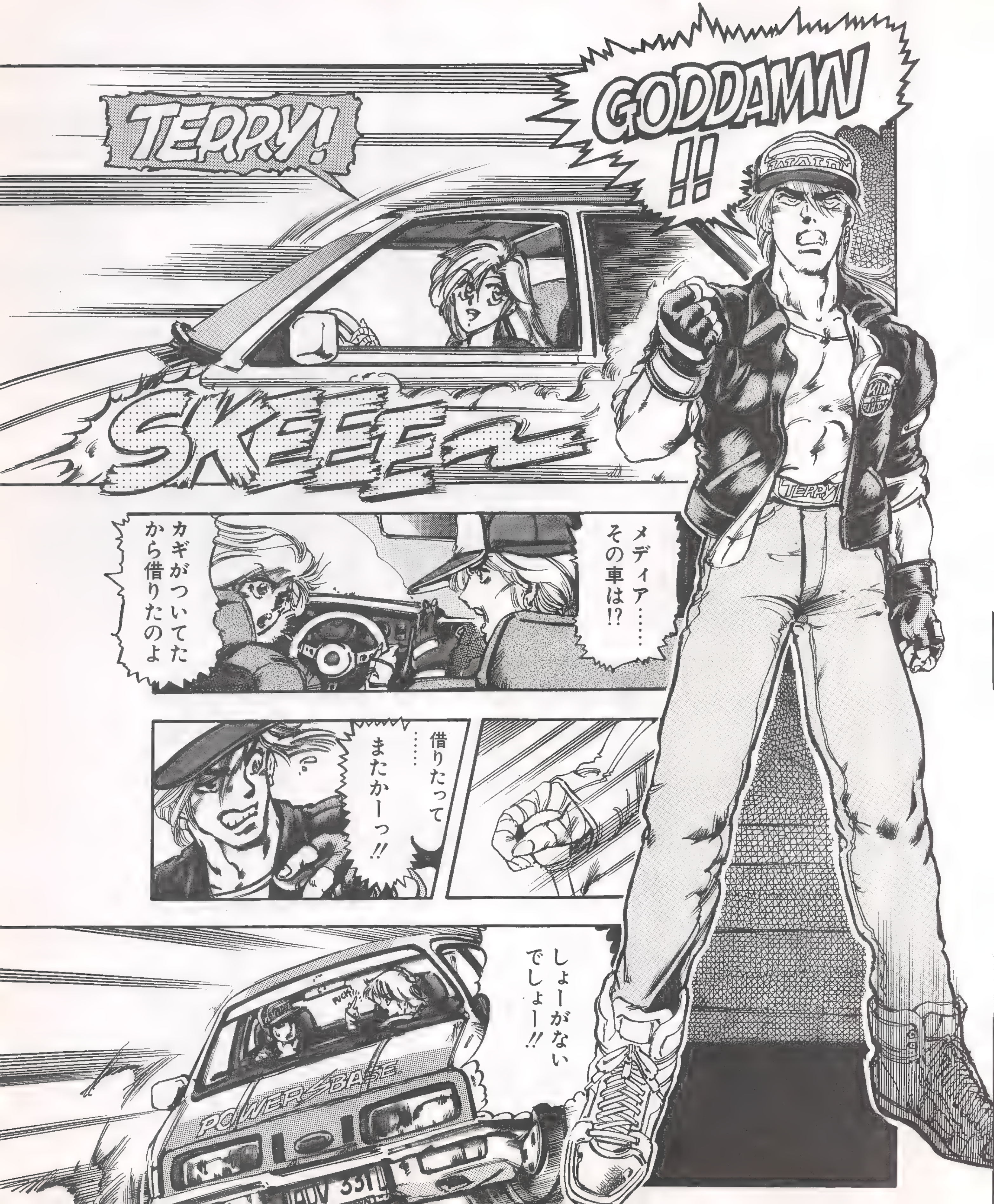
■前号までのあらすじ■マイヤの裏切りにより、怒りのおさまらないテリー・ボガード！再び立ちあがる！

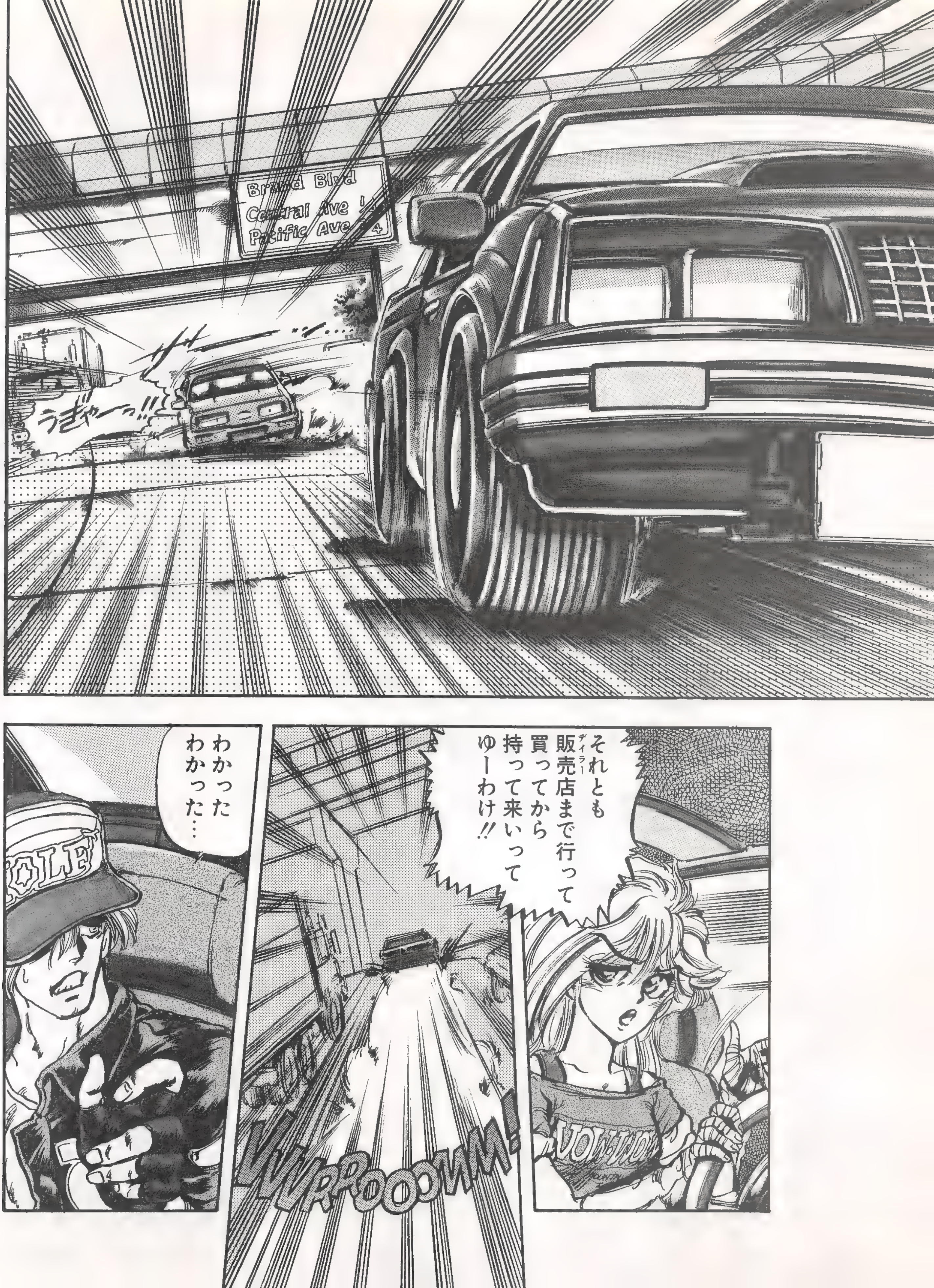



FUCKING
FUCKIN.....
FUCKING
!!
come-on... "CHICKLES" COME-ON!!
まって!!
メディア…
ごめんなさぁ〜い゛
病院内では静かに!!



どーゆーことなんですか説明してもらいましょーか!!
あのー見舞い客がですね……手榴弾を…
BON
手榴弾ですって!そんな危険な物を持ち込んだんですか!!
いや…その……


GODDAMN!!
TERRY!
SKEEE
TERRY
メディア……その車は!?
カギがついてたから借りたのよ
借りたって……
またかーっ!!
しょーがないでしょー!!
POWER BASE


Brand Blvd
Central Ave
Pacific Ave
うぎゃーっ!!
それとも販売店(ディラー)まで行って買ってから持って来いってゆーわけ!!
わかった
わかった…

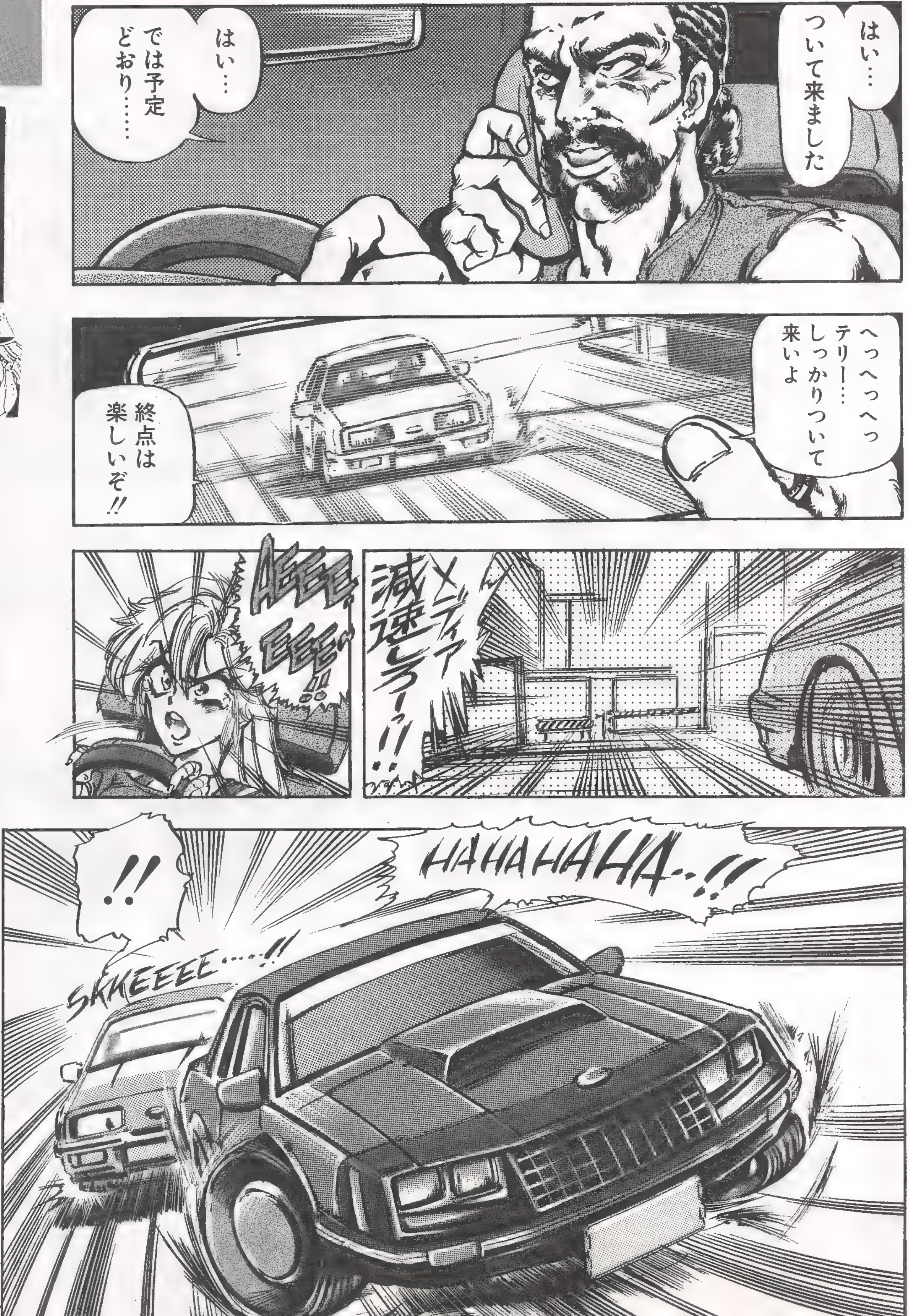

ハイウェイまで来たらしょーがない…
緊急事態だ
ゆるす!!
だからぜったいに追いつけよ!
Yes-Sir CAPTAIN!!
おやおやシエラかい…
どいてどいて〜!!
メディアムチャするなー!!


まともに走ってたら追いつかないわよ！
メディア前見て運転しろよ！
おい飛んでるぞー!!
WHOOOSH…
オーライ一気に行くわよしっかりつかまってて!!
そろそろ見えてくるわ——!!
わかったから前を見ろ
いたーっ!!
ギャッギャッギャッ…

登場人物



■テリー・ボガード■天才武闘家ジェフ直伝の喧嘩殺法とマーシャルアーツの達人。弱冠19歳。





CRASH!!
テリー
あぶないわ！
マイヤ!!!ッ
BOM!
!
だめだった
みたいね…
うーん……
やっぱりマイヤでは
役不足でしたね
〜〜〜！



読者のおハガキ

●レオ・アドバ先生の絵は、とても個性的で気に入っています。これからもどんどん餓狼を盛り上げてください。（東京都　ランプの狼）


ギース!!
……生きていたのか……
私は死にませんよ……
この街が私を必要としてるかぎりは
そーか!ならば…
今度こそ責任をもって地獄に送ってやろう!
HO·HO·HO!


まぁまぁ落ちついて…
逃げるつもりか!
とんでもないそんなことはいたしません
特にあなたに会いたがっている人もおりますし……
まあ会ってやって下さい
RAIDEN
!!
RAIDEN
さあライデン…



へっへっ……
また
おめーか!!
テリー
いったはず
だぜ……
プロレスラーの
体力を甘く
みるなって…な!
メディア
さがってろ!
テリー…
RAIDEN
RAIDE
OLF


THOK!
なら・・・
見せてもらおーじゃねーか!!
うぐっ・・・
さて……
メディアさん
あなたにも
楽しんでもらいましょうか
……
ふーん…

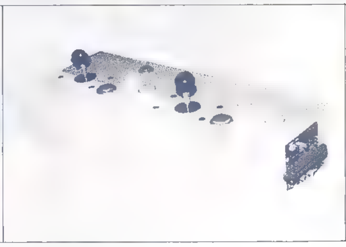


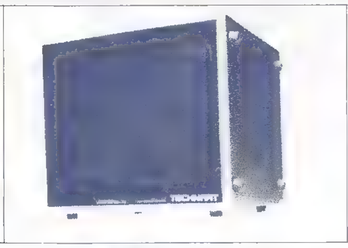
いよいよ登場、丈・東！　期待しろよ！

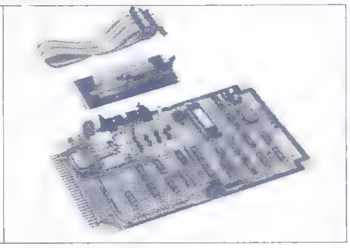


ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ/S端子標準対応。
本体 ¥42,000
別売RGB(15ピン/21ピン)ケーブル¥3,500

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタンゲーム対応は5000円アップになります。
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応) ¥34,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥29,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥36,000

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz 24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥80,000

P・Cメイト

PCエンジンのエクストラバスにつなぐだけで鮮明なRGB映像が楽しめます。RGB回路にパワーアンプを搭載したことによって従来のRGB改造のような画面の暗さを解消しました。JAMMAハーネスでコントロールBOXに接続してプレイします。
取り付け/取り外しもワンタッチでOK!
限定発売です。(CDロムには対応しません)
PCメイト¥20,000

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
日曜祝日休
※類似品にご注意ください。

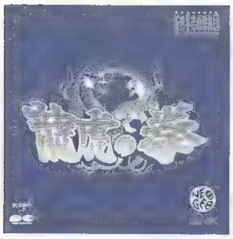
中古基板も常時2,000枚在庫! くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで!



通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!



龍虎の拳
SNK



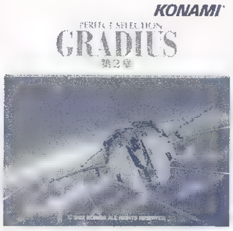
1992年11月20日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB－00101
￥1500（税込み）

〈ARRANGE VERSION〉 ART OF FIGHT (Tribal Mix)〈ORIGINAL VERSION〉 龍虎のテーマ　￥200ありがとう　どの子が欲しい　ようこそ藤堂の館へ　ＡＲＴ ＯＦ ＦＩＧＨＴ　嗚呼、日本へ帰りたい　ユリちゃん待っといてや　マメマメマーメ　不良にもメンツがあるんだ　中国老人　やっぱり歳には勝てんのう　みちゃいやっ　普通に戻りたい　Ｂｏｎｕｓ Ｇａｍｅ　超必殺技伝授　たたけ！たたけ！　ようこそダウンタウンへ　ごっつう良かったああ　航空ボカーン！　航空ドッカーン!!　工場のブルムーン　戦ってけがなし　あとちょっと　ザ・天狗ショー　できぬわっ　その人は私たちの子供かな？

龍虎の拳って、映像のセンスがいいですよね。ＮＥＯ・ＧＥＯだけにしておくのはズルいなぁ。ＳＦＣ版とか出してくれないかな。特に、ビールびんを手刀で「スパッ！」とやるとこなんか「うひょひょ！」ってな感じで気持ちが良すぎる！思わずエクスタシーを感じてしまいます（危ないぞ）。

なんといってもこのアルバムには、サイトロンから５つ目のＧＭバンドとなる「ネオサウンドオーケストラ」が手がけたアレンジバージョンが入ってるからチェックだ！

パーフェクトセレクション
グラディウス　第２章



1992年11月６日発売
キングレコード
CD：KICA－1112
￥3000（税込み）

1. Mechanical Globule　2. Final Attack　3. 古代惑星のテーマ　4. Cosmic Heroes　5. 要塞惑星のテーマ　6. エンディングのテーマ　7. Dance of Middle Easterners　8. 空中戦闘のテーマ　9. Close Quarters　10. 巨像惑星のテーマ　11. プロローグ０～１　12. Good Luck

パーセレのグラディウスですが、パッと聴くと何の曲だかわからない。しかし、よくよく聴き込むと「おぉ！これはグラディウスだ！それもＭＳＸのー！」と気づくはずです。いやー、こういうアレンジの仕方って好きだなぁ。空中戦のテーマのアレンジとかがセンス良くって、なかなかグ～。

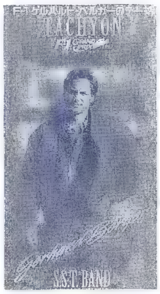
今度、パーセレで「歴代グラディウスシリーズの名曲の数々をラテンのリズムに乗せて！」なんてゆ～のが出ないかなぁ。レゲエでもサンバでもいいからさ。ね？キングさん、お願い！（笑）



この号が出るころ、うちの大学は学部祭の準備でおおわらわです。ちなみに学部祭の日取りは11月１日（日）～３日（火）ですので、暇な人は来てみてね！交通は、ＪＲ津田沼駅（総武線）で新京成線松戸方面行きに乗り換え、４つ目の「北習志野」下車・新京成バス「日大理工学部行き」に乗れば、バスが勝手に連れてってくれます。



F-1リカルド・パトレーゼのテーマ
I CAN SURVIVE
(アイキャンサバイブ)
1992年10月21日発売
ポニーキャニオン/サイトロン
CD:PCDB-00001
¥1000(税込み)



F-1ゲルハルト・ベルガーのテーマ
TACHYON(タキオン)
1992年10月21日発売
ポニーキャニオン/サイトロン
CD:PCDB-00002
¥1000(税込み)

最近、S.S.T.の曲がTV番組でひっぱりダコですね。この前もニュースかなにかで「BLIND SPOT」の曲が使われてたし。

その「BLIND SPOT」からのシングルカットが今回の2枚です。なんと、それぞれF-1レーサーのパトレーゼとベルガーのテーマ曲になっているのです!ベルガーのテーマである「TACHYON」なんかは特にカッチョイイからね。これで一般のF1ファンもS.S.T.のハードフュージョンの洗礼を受けることになるのだ!

VIDEO GAME MUSIC トーク

♪もっとVGMを楽しむには?

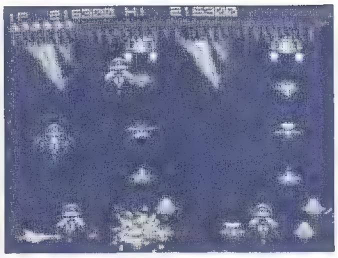
VGMをコピーしちゃおう!

さてさて、コピーといってもミタでもゼロックスでもないのだ(古い)。VGMをコピーするというのは、何か楽器なりパソコンの内蔵音源なりを使ってお気に入りのVGMを再現してみようというものですよ。最近の電子楽器や、高機能な音源セクションを備えているパソコンを持っているゲーマー君なら、必ずやったことがあるよね?やってないとは言わせないぞ(笑)。かくいう私も、数年前にVGMをコピーするのに熱中した時期があったもんです。いつもは聴いてばかりのVGMも、自分で演奏したりできればもっともっと面白くなるよ~!

手弾きのすすめ

で、コピーするといっても、別に大掛かりな機材は必要ないです。最初は手持ちの楽器でやるのもよし、家にピアノがあったりすればグーかな。でも、学校で使ってるリコーダーで『ピーピー』やるのも悲しいから、可能なら安いキーボードなんかがあるといいね。

やることは簡単。手持ちのVGMのCDやLPやらに楽譜が付いているでしょ?それを練習して演奏できちゃえばいいわけです。楽譜が読めない人は、とりあえず「ド」の音を基準に音を見て、手に覚えさせましょう。手弾きでもカッコ良く聴こえる曲だと、グラディウスIIの逆火山面の曲とかがあります。両手で弾けない人は、ベースパートを先にテープに録ってから、後でそれに合わせてメロディーを弾くという手もあるからね。



どう?やってみたかな?バンドを組んでる人だったら、メンバーと気に入ってるVGMをフルコーラス・生でやってみるのも面白いと思いますよ。楽譜のない曲でも、慣れた人なら「耳コピー」という技もあります。楽譜コピーに飽きた人は、これに挑戦するのもいいんではないかな?

でも、みんな自分の演奏の出来がいいからといってテープに録ったのを売ったりしちゃだめだよ。著作権侵害になるからね。あくまで個人で楽しんでちょ~だい。



あき坊の 特選!! 香港お・買・物講座

憧れの「街頭覇王」を手にする

・街頭覇王・最新号
路上で買える。レベル0。

・ストIIT シャツ各種
地下鉄旺角(モンコック)駅近くの女人街で売っている。2枚で15ドル(1ドル=約16円)から。レベル2。

・ストII(も入ってる)SFCカセット
1カセットに4本のソフトが入っている。ストII、らんま1/2などが入って約1万円。銅鑼湾(コーズウェイベイ)の大型ソフト店「メガストア」で入手可能。ちなみに1000本以上のソフトが入ったFCカセットには『1942』も入っているーレベル8。

・ストII漫画バックナンバー
古本屋や漫画専門店で買おう。旺角から彌敦道(ネイザンロード)を南へ下っていくと右側にある「信和中心」には、漫画やアニメ、ガレージキットなどの専門店がたくさん入っている。行くべし。レベル9。

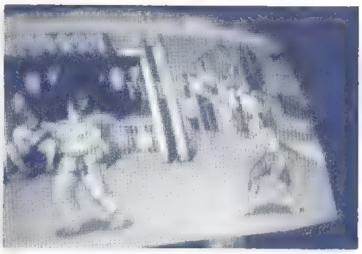

リュウガイルがかわいい♡「街頭一一」の表紙イラストをプリントしたのもあるね。

ストIIがファミコンで登場!


各店ごとにパッケージやタイトルが違っているのがミソ。リュウ、春麗、ガイル・ザンギが使え、4人目がベガ。

・FC版ストIIカセット
電気屋で変えないこともないが、地下鉄深水渉(シャムスイポ)駅前の「高登購入物中心」だと確実。100件ほどのあやしいソフト屋が並んでいる。ストIのFC版やIBM版もあったぞ。100ドルから。レベル24。

ほとんどシューティングと化したダッシュ


ときどきリュウに変身するブランカ。ブランカ色したリュウは気味が悪い。

・ストIIダッシュ基板
日本への持込みはダメらしいので(私は買ってないよ)向こうのゲーセンで遊んでくるしか…。1プレイ3ドル。飛び道具がジャンプ中に撃て、連射可能。大で出すとまずよけられない速さで、小だと10発くらい画面に残るくらい遅い。とにかく純正のものとは全く攻略法が違～う!深水渉のゲーセンや、科学館道沿いのショッピングセンター内にある。ホテル街近くは純正のもの多し。プレイするだけならレベル15。基板買ったら文句なく99。

みんな、海外であやしいものを見つけたらゲーメストに報告してね。(突然登場あき坊)

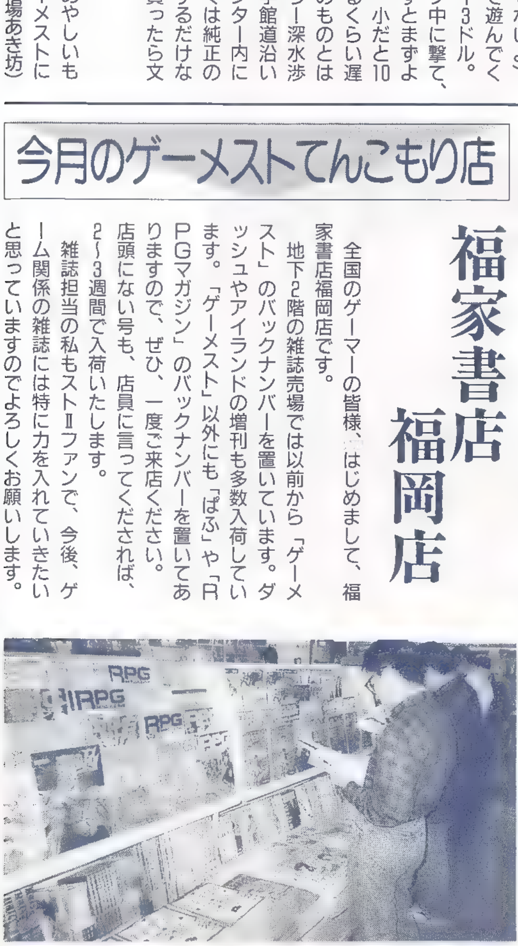
今月のゲーメストてんこもり店

福家書店 福岡店

全国のゲーマーの皆様、はじめまして、福家書店福岡店です。

地下2階の雑誌売場では以前から「ゲーメスト」のバックナンバーを置いています。ダッシュやアイランドの増刊も多数入荷しています。「ゲーメスト」以外にも「ぱふ」や「RPGマガジン」のバックナンバーを置いてありますので、ぜひ、一度ご来店ください。店頭にない号も、店員に言ってくだされば、2~3週間で入荷いたします。

雑誌担当の私もストIIファンで、今後、ゲーム関係の雑誌には特に力を入れていきたいと思っていますのでよろしくお願いします。



月刊ゲーメストが手に入るお店 バックナンバー常備店リスト

「バックナンバーが欲しい」という読者の声だいじょうぶですよ～。ほ～らこんなに常備しているお店があるんです。さあ、みんなで行ってみよう!!

●書泉ブックマート
〒101東京都千代田区神田神保町1－21
☎03－3294－0011

●田無書店
〒188東京都田無市本町4－2－11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424－66－0361

●福家書店町田店
〒194東京都町田市原町田6－13－20
☎0427－25－2132

●静雲堂
〒神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466－25－6316

●多田屋新稲毛店
〒260千葉県千葉市美浜区高洲3－21－1
忠実屋3F
☎043－277－7135

●文教育堂市原店
〒260　千葉県市原市東五岡6－12
☎0436－43－0979

●三洋堂本店
〒466愛知県名古屋市昭和区隼人町7－7
☎052－832－8202

●三洋堂パソコンΣ上前津店
〒460愛知県名古屋市中区大須3－10－16
☎052－251－8334

●正文館ターミナル店
〒464愛知県名古屋市千種区山内3－25－6
☎052－732－3601

●駸々堂奈良西大寺店
〒631奈良市西大寺栄町3－25　ポポロ1F
☎0742－35－2529

●オーム社書店河原町店
〒604京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075－221－0280

●高松書店昭和通り店
〒590大阪府堺市昭和通3－4－6
☎0722－45－4152

●サントーク廣文館
〒720広島県福山市三之丸町30－1
☎0849－23－9434

●福家書店福岡店
〒810福岡県福岡市中央区天神1－11－11
天神コアビルB1F
☎092－721－8267

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条町市荒町2－22－29
☎0256－35－6561

●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3－11－13
☎0587－32－5185

●ブックス　コロナ
〒010　秋田県秋田市桜1－12－8
☎0188－33－3105

●アルファースポット
〒373　群馬県太田市石原473－1
☎0276－46－8836

書店様へ

月刊ゲーメストバックナンバー常備店の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。フルリストへお名前を加えさせていただきます。
担当 営業部 加藤　☎03－3293－9326

21世紀は心の時代
ぼちぼちいこか 遊ing'92

情報に追われる毎日からちょっと抜け出して、ここいらでゆっくりしてみてはいかがですか⁉

来る11月1日、大阪で開かれる「ぼちぼちいこか遊ing'92」。このイベントは、在宅障害者の自立、福祉の町づくりを目指し、指導教育にあたっているグループが、人と人とのふれあい、やさしさをテーマに企画したものです。同じ町、同じ地域に住みながら日々の慌ただしさにかまけて、自分のことしか目に入らないというのはあまりに淋しいことではないでしょうか。

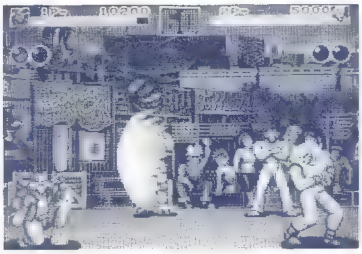
一息つく意味でこのイベントに参加してみましょう。今まで見えなかった物が見えてくるかもしれませんよ！

ぼちぼちいこか遊ing'92作業所あつまれ-inOSAKA
主催 作業所ネットワーク会
場所 JR西日本大阪環状線京橋駅 南西徒歩5分
☎06(941)0941
（株）パナクリエイト
開幕 10時〜16時
※金魚すくいやヨーヨーつりなどの模擬店、コンサートなど楽しいアトラクションが盛り沢山。また、ゲームグッズの販売も行ないます。

もうだめ、私いっちゃいそう！ 餓狼伝説 ついにテレビアニメ化!!

12月23日（予定）テレビが楽しくなる！な、なんと、ネオ・ジオソフトの中でも特に人気の高い格闘ゲーム「餓狼伝説」がTVアニメとなって我々の前に登場するのだ!!

キャラクターデザインに、「バブルガム・クライシス」「暗黒神伝承・式神」で大人気の大張正巳氏を迎えての、完全オリジナルストーリー。しかも、15分や30分の小規模単位じゃない。なんと60分の特番!!もちろん、全国放映予定なので「ここいらは、民放2局っきゃなかと〜。」と早くも頭をかかえこんでいる人もとりあえずは安心。



早くアニメで見たい。

校正オジサンの本が出るぞ！
読者5名にプレゼント



50号に登場した「校正オジサン」を覚えているかな？

オジサンが本を出す。講談社から11月上旬発売の「生命（いのち）をください！ルポ骨髄移植」だ！ちょっと堅そうだけど、「白血病などの病気を考えるだけでなく、生と死を見つめる教科書にもなるので、少なくとも20歳以上の人には読んでほしい」とオジサンは語る。

ケント・デリカットさんや王貞治さんなんかも登場するゾ。オジサンのペンネームは遠藤允（えんどうまこと）だ。1冊1700円。

ゲーメスト読者5人にプレゼント！希望者（多数の場合抽選）は官製ハガキで新声社「校正オジサン係」へ。メッセージ付きは当選確率高し。



「龍虎の拳」必殺技をさがせキャンペーン!!

君も達人なら一発探しあてろ!

さあ、うれしいうれしいプレゼント付きクイズ!!君の達人としての能力はいかに!?

人気急上昇の「龍虎の拳」。知っての通り、登場キャラクター「リュウ」と「ロバート」には、それぞれ5種類の必殺技を使う能力が秘められています。そのうちの4種類〈リュウ・虎煌拳、飛燕疾風脚、暫烈拳、覇王翔吼拳〉、〈ロバート・龍撃拳、飛燕疾風脚、幻影脚、覇王翔吼拳〉はゲーム中で教えてもらえますが残る「龍虎乱舞」については全くのノーヒント。さあ、ここで問題。この幻の必殺技「龍虎乱舞」を探し出してください!!

探しあてた君には、免許皆伝の証と先着10、000名に「龍虎の拳」特製トランプをプレゼント!!

応募方法・官製ハガキに「龍虎乱舞」の出し方と、どのような技だったかを判りやすく書いてください。（龍撃拳の例・↓↘→+A、腕を回転させ、気の固まりを敵に投げ付ける技）もちろん、住所、氏名、年令、電話番号、職業（学生）の明記も忘れずに。

送り先・〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 ㈱エス・エヌ・ケイ
龍虎の拳〝必殺技をさがせ〟係まで

※発表は発送をもって代えさせて頂きます。なお、正解のお問い合わせなどは一切お答えできませんのでご了承ください。

やってくれるぜ!

セガ総合イベント

遊星 セガワールド なのだ

またまたセガがスゴイことをしでかしてくれたぞ。国技館での究極イベントなのだ。

当日は、セガのハード&ソフトがすべて結集しているのはもちろん、ソニック2ゲーム大会、UFOキャッチャー選手権など驚異のアトラクション攻撃が目白押しだぞ。

● 12月6日（日）
午前9時半開場・午後6時終了（予定） 両国国技館

● 参加方法
官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を記入し、〒104-91中央区京橋私書箱11号「遊星セガーワールド」事務局宛まで郵送してください。抽選で5000組10000名をご招待だ。締め切は11月中旬まで。

☎03（3563）8683

ゲストには、高橋由美子、林原めぐみなど超豪華タレントが予定されているのだ。行かないわけにはいくまい!

驚異!

三次元の世界 Qサウンド。

カプコンが究極の音響システムを発表したのだ。その名は…

左右2チャンネルスピーカーでありながら、コンピュータ処理により音像を上下左右、任意の位置に固定・移動させるなど素晴らしい立体音響を楽しめるのだ。

9月28日に行われたカプコンプライベートショーでは「Qサウンドシステム」を搭載した天地を喰らうIIが楽しめた。頭の中を駆けめぐるリアルサウンドで興奮は最高潮であったぞ!

切手をはりまくるのはゴメンだ！というあなたに——

なるほど、確かに切手を４枚もはるんじゃたまらないね。２枚以上ハガキを出す人は封筒にハガキを入れて82円切手をはるのが一番だ。割安だし…。ということで、まとめてどんどん送ってネ！

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

究極ゲームクイズ本係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	

キリトリ線



キリトリ線

切手をはりまくるのはゴメンだ！というあなたに——

なるほど、確かに切手を4枚もはるんじゃたまらないね。2枚以上ハガキを出す人は封筒にハガキを入れて62円切手をはるのが一番だ。割安だし…。ということで、まとめてどんどん送ってネ！

ゲームクイズ本なのだ

120ページは見てくれたかな!?君の思う「最高のクイズ本」とは？君たちのお知恵を拝借したいのだ。

①どんなタイトルがいいか？（　　）

②どういう感じの本がいいか？

③「こんな問題がいい!!」というのをドンドン書いてくれ

キリトリ線

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.38	No.54	No.75
No.39	No.55	No.76
No.40	No.56	No.77
No.42	No.57	No.78
No.44	No.59	No.79
No.46	No.60	No.80
No.47	No.61	No.81
No.48	No.64	
No.49	No.65	
No.50	No.66	
No.51	No.67	
No.52	No.69	
No.53	No.73	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト バックナンバーを お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.38('89 11月号)	No.59('91 7月号)
No.39('89 12月号)	ザ・ベストゲーム
No.40('90 1月号)	No.61('91 8月号)
No.42('90 3月号)	No.64(S F II)
No.44('90 5月号)	No.65('91 11月号)
No.46('90 6月号)	No.66('91 12月号)
No.47('90 7月号)	No.67('92 1月号)
No.48('90 8月号)	No.69('92 3月号)
No.49('90 9月号)	No.73('92 6月号)
No.50('90 10月号)	No.75('92 8月号)
No.51('90 11月号)	No.76('92 9月号)
No.52('90 12月号)	No.77(S F II')
No.53('91 1月号)	No.78('92 10月号)
No.54('91 2月号)	アイランド黙示録
No.55('91 3月号)	No.80('92 11月号)
No.56('91 4月号)	1991 オールカプコン
No.57('91 5月号)	

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社

☎03-3293-9321

キリトリ線

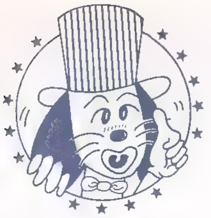
11月25日締め切り11月26日消印有効

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
感想・その他			

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印



よくばり派のキミに これでキマリだ！

NEW

NEWコンセプトマシン

PANA TWIN

ストⅡから麻雀までこれ1台でOK！



★対戦派のキミをガッチリサポート。'91よりも1P、2P間を20㎜もアップ。これで乱入もハンデなしだョ!!
★パーツは純製パネルと同じ物を使用。信頼性及び耐久性ともにGOOD!!
★これ1台でストⅡから麻雀までOK。最小限のスペースで何でも楽しめちゃうぞ!!
★S端子＆ビデオ対応なのでキミのスーパープレイがバッチリ録画できるのダ!!
★もちろんX68Kやマルチモニターのユーザーも別売ケーブルでRGBもクッキリOK!! このクオリティーでこのおねだんっ！ さぁ、キミもパナツインでアーケードゲームにジャストミ〜ト

★★パナツイン＋αセット★★

Aセット
ストリートファイターⅡダッシュとセットでお買い求めの方はハーネスサービスでナント ¥275,000でOK！

Bセット
いま、パナツインを通販でお買い求めの方には、ゲーム基板＋ハーネスをセットでサービス！（基板は当社にて選択させていただきます）

〈付属品〉
ビデオコード、ステレオコード、調整棒、説明書

●本体価格 ……………… ¥42,000
●ストⅡ対応ハーネス …… ¥3,000
●麻雀ハーネス …………… ¥3,000

（●VHFユニット ¥3,000
●各種ホビーゲームインターフェースカード ¥3,500より
スーパーファミコン用近日発売）

オプション
①RGBケーブル（21P、15P）…¥3,000
②麻雀ハーネス…¥3,000
③スト2対応JAMMAハーネス…¥3,000

タイムリーサポートシステム「GAME・EXPRESS」募集のお知らせ

この度当社では、円滑な通信販売業務と確実なユーザーの皆様へのサポートをテーマに、「ゲーム・エキスプレス」倶楽部を設立いたします。このシステムは、メンバー登録された方に優先的に掘り出し物情報やDMを提供するシステムです。登録希望の方は、葉書に住所・氏名・年齢・職業・TEL・今一番探している基板名・希望価格を明記の上、下記「GX」係迄お送り下さい。尚、これから当社にて通信販売で商品を購入された方は自動登録となります。

中古基板リスト

在庫基板NEWS
ほしいものがあるかもしれないよ？

FAXで24時間いつでもOK

クロネコヤマトの **伝言FAX**

●取り出し方法●

コンビニなどのクロネコFAX → ご利用をレジに → 受話器を耳に → 取出 ボタンを押す

オフィスやご家庭のFAX → 受話器を耳に → ＃8010（首都圏のプッシュ回線）又は0990-30-8010をプッシュ → トーンの切り替えをする トーン又はシグナルチェンジのボタンを押す → 音声ガイダンスに従って5と＃をプッシュ

→ BOX番号（765 765 765と＃）をプッシュ → BOX番号を確認して＃をプッシュ → スタートボタンを押す → CATCH終了

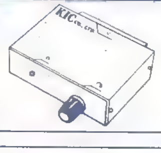
●お問い合わせはクロネコヤマトの伝言FAXセンター
0120-00-8010（フリーダイヤル）まで

★代金引換システムでスピーディーな発送
注文の際は在庫確認の上、電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・ご希望の商品名をお申し付け下さい。※送・手数料一律＋2,000円（一部地域を除く）

★現金書留も受け付けております
必ず在庫確認と予約されてから住所・氏名・電話番号・予約された商品名・送料（一律＋500円）を添えてお申し込み下さい。※どちらもご注文を承り次第、三日以内にお届け致します。（在庫があるものに限る）

★ゲームの基板は……。
動作確認の上発送しますので、安心してご注文頂けます。又、ショールームに御来店のお客様は実際にプレイしてお求めになれます。是非ご来店ください。

ナムコシステム2用ヘッドフォンボックス新発売！

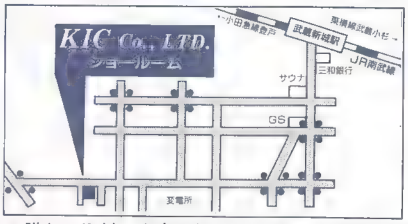


音にこだわる諸君に朗報！君のシステム2が、今ステレオとなって響きわたる。これで君も音楽マニアの仲間入りだ！
限定につきお早めに！
システム2用ヘッドフォンボックス ····¥4,000

WANTED!!
以下のPCB、探しています

- ロストワールド
- ストライダー飛竜
- ドラゴンバスター
- ドルアーガの塔
- イシターの復活
- ワルキューレの伝説
- リブルラブル
- 平安京エイリアン
- ストリートファイターⅡ＆Ⅱダッシュ
- グラディウスⅡ

手ばなすなら今がチャンス！
どんどんTEL下さい!!



営業時間
AM10:00〜PM7:00
（土曜日PM6:00マデ）
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!
KIC CO., LTD. ㈱ケイアイシー
住所が変わりました。
〒213
神奈川県川崎市高津区千年818 サンライフ橘
TEL：044-754-7594
FAX：044-754-7597

※詳しい資料、在庫価格は62円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

聞こえるか！ゲームの叫びが…キミの部屋に鳴！

全品値下げ……。早いもの勝ち！

ナムコ
システムⅠ……¥20,000
ドラゴンセイバー(ROM)……¥18,000
バーニングフォース(ROM)……¥7,000
ローリングサンダーⅡ(ROM)……¥5,000
ワースタ89・90(ROM)……¥2,000
タンクフォース(ROM)……¥2,000
スプラッターハウス(ROM)……¥18,000
ギャラガ……¥7,000
ドルアーガの塔……¥48,000
ランパート……¥8,000
クラックス……¥3,000

セガ
ゴールデンアックス……¥20,000
ウォーリーを探せ……¥35,000
ファンタジーゾーン……¥18,000
ファンタジーゾーンⅡ……¥12,000
テトリス……¥20,000
獣王記……¥10,000
スパイダーマン……¥75,000
エイリアンシンドローム……¥35,000
MVP……¥6,000
忍……¥10,000
ソニックブーム……¥18,000
ザクソン……¥40,000

タイトー
達人……¥18,000
カダッシュ……¥15,000
キャッスルオブドラゴン……¥9,000
ヘルファイヤー……¥8,000
フリップル……¥3,000
ファイティングフォーク……¥5,000
インセクターX……¥7,000
中華大仙……¥5,000
功里金団……¥9,000
ダッシュ野郎……¥25,000
ホラーストーリー……¥10,000
ツインコブラ……¥18,000
ワードナの森……¥6,000
飛翔鮫……¥9,000
レインボーアイランド……¥18,000
ダイナマイトリーグ……¥3,000
チャイニーズヒーロー……¥3,000
タイガーヘリ……¥6,000
スラップファイト……¥10,000
マスターオブウェポン……¥12,000
ゼロウィング……¥14,000
地獄めぐり……¥10,000
ザインドスリーナ……¥7,000
メガブラスト(サブ)……¥4,000
ミズバク大冒険(サブ)……¥8,000
ルナーク(サブ)……¥4,000
ああ栄光の甲子園(サブ)……¥1,000
クイズ捕物帳(サブ)……¥4,000
メタルブラック(サブ)……¥30,000
F2マザー……¥42,000

コナミ
グラディウスⅡ……¥35,000
グラディウスⅢ……¥28,000
サラマンダ……¥25,000
ライフフォース……¥27,000
パロディウスだ！……¥27,000
エスケープキッズ……¥15,000
スーパーコントラ……¥28,000
出たな!!ツインビー……¥28,000
サンダークロスⅡ……¥30,000
悪魔城ドラキュラ……¥45,000
ビットファイター……¥18,000
ローラーゲーム……¥8,000
ヘクシオン……¥13,000
メインスタジアム……¥12,000

アイレム
ギャロップ……¥15,000
Mr. ヘリ……¥15,000
トンマ……¥15,000
イメージファイト……¥15,000
エアデュエル……¥20,000
ドラゴンブリード……¥15,000
ガンフォース……¥25,000

カプコン
ストリートファイターⅡ……特価
ストリートファイターⅡダッシュ…特価
(パネルを水平に固定する台付)
キャプテンコマンドー……¥98,000
キングオブドラゴン……¥80,000
チキチキボーイズ……¥65,000
ファイナルファイト……¥65,000
バース……¥100,000
1943……¥10,000
虎への道……¥10,000
サイドアーム……¥9,000
マッドギア……¥8,000
ラストデュエル……¥10,000
クイズ三国志……¥5,000

テクノスジャパン
レッスルフェスト……¥25,000
スーパースターズ……¥15,000
ビーチバレー……¥4,000
W・ドラゴン……¥6,000
W・ドラゴンⅡ……¥8,000
ドッチボール……¥5,000
アルファックスZ……¥8,000
西遊降魔録……¥4,000

UPL
アークエリア……¥15,000
オメガファイター……¥8,000
ムスタング……¥18,000
バンダイク……¥10,000
アトミックロボキッド……¥8,000

データイースト
ダークシール……¥23,000
ダークシールⅡ……¥30,000
コブラコマンド……¥7,000
トリオザパンチ……¥15,000
空牙……¥35,000
ロボコップ……¥12,000
ロボコップⅡ……¥30,000
ワンダープラネット……¥8,000
スタジアムヒーロー……¥3,000

SNK
業務用キングオブモンスター……¥5,000
〃 エイトマン……¥5,000
〃 餓狼伝説……¥5,000
(他多数)
ストリートスマート……¥14,000
ASO……¥13,000
原始島……¥15,000

テクモ
忍者龍剣伝……¥18,000
ワールドカップ90……¥15,000
ジェミニウィング……¥13,000
ダイナマイトデューク……¥20,000
アルゴスの戦士……¥18,000
ブラッドブラザース……¥20,000
雷牙……¥15,000
スーパーハイインパクト……¥15,000
ブラッドブラザーズ……¥20,000
ソニックウィングス……¥60,000

ジャレコ
銀河仁侠伝……¥20,000
ぶたさん……¥30,000
P-47……¥18,000
ロードオブキング……¥20,000
プラスアルファ……¥20,000
ロットランド……¥20,000

その他
クイズ18禁……¥15000
クイズ合衆国……¥15000
クイズ学園パラダイス……¥8,000
ターボフォース……¥25,000
スーパーフォーミュラ……¥10,000
スカイマッシャー……¥28,000
SDガンダム……¥20,000
ガンディーラ……¥4,000
スーパーバレーボール……¥6,000
ボンピングワールド……¥7,000
ブレイゾン……¥20,000
ハチャメチャファイター……¥30,000
達人王……¥75,000
マジカルクリスタル……¥28,000
サンダー&ライトニング……¥10,000
エアバスター……¥13,000

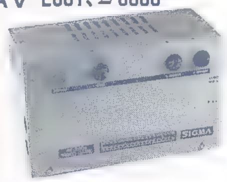
麻雀
麻雀学園Ⅰ……¥6,000
ナンパストーリー……¥7,000
アイドル麻雀放送局……¥8,000
麻雀夏物語……¥12,000
S・リアル麻雀PⅡ……¥3,000
S・リアル麻雀PⅢ……¥25,000
スーパー㊙版……¥50,000
麻雀遊技……¥5,000
ダイヤルQ²……¥22,000

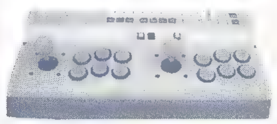
下取りコーナー
グラディウスⅠ……¥25,000
グラディウスⅢ……¥18,000
ゼクセクス……¥25,000
恋のホットロック……¥30,000
悪魔城ドラキュラ……¥30,000
サイコソルジャー……相談
ロストワールド……相談
リブルラブル……相談
イシターの復活……相談
ドラゴンバスター……相談
モトス……相談
ワルキューレの伝説(ROM)……相談
フェリオス(ROM)……相談
ファイネストアワー(ROM)……相談
メルヘンメイズ(ROM)……¥10,000

中古基板情報
●クロネコヤマトの伝言FAXで価格情報がわかります。

〈取り出し方法〉
●0990-30-6010をプッシュ
↓
●トーンの切り替えをするトーン又はシグナルチェンジのボタンを押す
↓
●音声ガイドに従って5と#をプッシュ
↓
●BOX番号250000#をプッシュ
↓
●BOX番号を確認して#をプッシュ
↓
●スタートボタンを押す

株式会社 トライ
〒270千葉県松戸市新松戸南1丁目365
荒川グリーンビル205
TEL 0473-48-3880代
FAX 0473-48-3885
休日：日・祝日、毎月27・28日
営業時間：12時〜20時まで

シグマ電子 AV-2001、Σ6000

AV-2001……¥25,000
Σ6000……¥13,800

KIC PANA TWIN

PANA TWIN ¥42,000

ハッピー商会 VEGA-9000DX

VEGA-9000DX ¥53,000

＊当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引をいたします。
お支払いは現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

12月号プレゼント

締め切り⇨11月30日
ハガキ⇨34ページにあります
当選発表⇨93年2月号

すっかり季節は冬へと突入。足の小指がボンレスハムにならないうちに、そっとプレゼントを当ててしまいましょう。

1 セガ・エンタープライゼス提供メガドライブ用ソフト(5名)



●キングサーモン、キングコロッサス、スーパーモナコGPⅡ、バスケットボール、ドッジ弾平、各1個。こたつの中でゆっくりお楽しみください。

2 セガ・エンタープライゼス提供メガ・CDソフト(3名)



●ワンダードッグ、ライズ・オブ・ザ・ドラゴン、ブライ、各1個。ふとんの中でゆっくりお楽しみください。

3 アイレム提供スーパーファミコン用ダイナウォーズ(1名)



●今、恐竜がいっちゃんトレンディなんすよ!! 知ってました?

4 セガ・エンタープライゼス提供UFOキャッチャーガイドブックヌイグルミセット(10名)



●これっすよ、これ!! UFOキャッチャーの完全攻略&157個のぬいぐるみガイドブック。これさえあれば日本中のUFOキャッチャーを手中に収めたに等しいといわれる幻の豪華本だ!! これは、裏工作をしてでも一発当てるしか!!

5 カプコン提供ジョイスティック対応ソフト(2枚組)ファイナルファイト(1名)



●×6800版ファイナルファイト。応募できる人が限定されるけど、たまにはいいよね。

6 ビデオシステム提供ソニック・ウィングスポップ(7名)



●このポップ、例えばチャリンコに付けてみてはいかがでしょう?

7 カプコン提供サンバイザーセット(2名)



●いや〜、このままゴルフ場に紛れこんでもじぇ〜んじぇん変じゃないです。

8 セガ・エンタープライゼス提供ゲームギアソフト(2名)



●スーパーモナコGPⅡ、シャダム・クルセイダー。さあ〜、どれが当たるんでしょうね〜楽しみですね〜。

9 カプコン提供ゲームボーイソフトバイオミックコマンドー(2名)



●これさえあれば長時間のトイレ使用もたいくつなんて感じません。

10 セガ・エンタープライゼス提供JR古川サッカーチームTシャツ&テレカ(1名)

●このTシャツを着て町に出れば、すっかりあなたも町のトレンディ野郎!!



当選おめでとう!! 10月号プレゼント当選者発表

①カプコン提供ストリートファイターⅡパズル
北村知典君(青森県)
大澤直樹君(青森県)
周佐芳臣君(新潟県)
田嶋康宏君(埼玉県)
柏木京也君(千葉県)
小川ゆきえさん(大阪府)
篠藤 直君(愛媛県)
佐伯迅人君(香川県)
櫻井剛正君(岡山県)
山近洋嗣君(山口県)
②読者サービス部提供LEO ADVER&SNK開発者サイン入り餓狼伝説Tシャツ
滝川大樹君(宮城県)
君塚 優君(福島県)
小山泰生君(新潟県)
高野義明君(茨城県)
加藤武史君(島根県)
③ゲームシティOZ提供クラックス基板
関 堅吾君(神奈川県)
④セガ・エンタープライゼス提供メガドライブ用ソフトサンダーフォースⅣ
横山昌一君(京都府)
⑤セガ・エンタープライゼス提供メガドライブ用ソフトデトネイターオーガン
西尾静敏君(北海道)
⑥アルファ電子提供ワールドヒーローズ・カートリッジシール
今井貴久君(北海道)
橋 里史君(福島県)
平野秀亜希君(千葉県)
賀谷涼介君(千葉県)
西野知孝君(埼玉県)
鈴木隆英君(栃木県)
古橋直樹君(愛知県)
中山利隆君(徳島県)
福井康仁君(愛知県)
大牟礼聡也君(鹿児島県)
⑦セガ・エンタープライゼス提供ゲームソフト オリンピックゴールド
増田大輔君(群馬県)
橋本 憲君(宮城県)
⑧カプコン提供バースポスター
江口洋史君(山形県)
梶原一騎君(千葉県)
大西貴志君(千葉県)
菅野秀昭君(東京都)
鈴木康之君(神奈川県)
鈴木貴尋君(埼玉県)
林田真一君(愛知県)
蔵野芳英君(和歌山県)
金子貞久君(高知県)
⑨ゲーメストアイランドテレカ
久保田大輔君(神奈川県)
伊藤彰活君(福井県)
宮本和明君(兵庫県)
實延真代さん(香川県)
河野恭典君(徳島県)
9月号プレゼント当選者記入もれのおわび
④セガ・エンタープライゼス提供ゲームギア用ソフト
石山幸次郎君(東京都)
村田洋達君(東京都)
⑤セガ・エンタープライゼス提供メガCD用ソフト
山元一十百君(愛知県)
福知秀悟君(京都府)
当選おめでとうございます。

11 ドリームToco(トコ)提供テレカ(10名)



●基板でおなじみのドリームトコさんから、お店の新装オープン記念のテレカをいただきました!

ストIIダッシュ中古入荷188,000円

正社員募集！

●要普免●まじめな20歳以上のヤル気のある方●自営独立への近道！

ナムコROM

球界道中記……10,000円
マーベルランド……10,000円
バーニングフォース……10,000円
ダートフォックス(Pナシ)……30,000円
ギャラガ88……10,000円
ローリングサンダーII……10,000円
倉庫番DX……8,000円
タンクフォース……18,000円
Sワースタ＋コスモG……30,000円

その他ROM

クイズHQ……5,000円
栄光の甲子園……5,000円
ゆうゆのクイズでGO!GO!……5,000円
ルナーク……8,000円
地球防衛軍……5,000円
メタルブラック……23,000円
ガンフロンティア……10,000円

アイレムPCB

スペランカー……10,000円
R-TYPE……13,000円
R-TYPE II……25,000円
ガンホーキ……38,000円
迷宮島……6,000円
イメージファイト……20,000円
Xマルチプライ……20,000円
ギャロップ……20,000円
ボンバーマン……23,000円
ビジランテ……6,000円
トンマ……20,000円

SNK PCB

航空騎兵物語……10,000円
原始島……15,000円
ゲバラ……13,000円
ゴールドメダリスト……8,000円

カプコンPCB

SF-IIダッシュ(新)……238,000円
ファイナルファイト……70,000円
ストリートファイターII……125,000円
F-1ドリーム……13,000円
バルガス……5,000円
キャプテンコマンドー……125,000円
ナイツオブザラウンド……115,000円
虎への道……15,000円
マッドギア……10,000円
ラストデュエル……10,000円

コナミPCB

ローラーゲームス……8,000円
悪魔城ドラキュラ……45,000円
ゼクセクス……35,000円
グラディウスII……40,000円
グラディウスIII……30,000円
ヘクシオン……23,000円
出たな!!ツインビー……38,000円
パロディウスだ！……30,000円
サプライズアタック……13,000円
サラマンダ……28,000円
ハードパンチャー……25,000円
ガルカ……18,000円
サンダークロス……20,000円
サーカスチャーリー……8,000円
メガゾーン……10,000円

セガPCB

ドリフトアウト……28,000円
ゴールデンアックス……28,000円
アッポー……18,000円
テトリス……23,000円
コットン……38,000円
エイリアンストーム……30,000円
DDクルー……45,000円
ガルディア……10,000円
アラビアン……15,000円
スケバン雀士竜子……35,000円
ファンタジーゾーン……20,000円
エイリアンシンドローム……35,000円
アフターバーナーII……80,000円

タイトーPCB

ハレーズコメット……10,000円
究極タイガー……15,000円
チャイニーズヒーロー……6,000円
スーパークイックス……6,000円
ダライアスII(一式)……40,000円
バブルボブル……23,000円
エンフォース(C.BOXでOK) 30,000円
ワードナの森……8,000円
あしたのジョー……6,000円
カダッシュ……18,000円
FIIマザー……35,000円
プランプポップ……15,000円
ヴォルフィード……28,000円
ジャイロダイン……8,000円
ハレーズコメット……15,000円
パニックロード……5,000円
リターンオブインベーダー……10,000円
侍日本一……15,000円
スプレンダーブラスト……13,000円

テクノスジャパンPCB

ドッヂボール部……7,000円
WWFスーパースターズ……20,000円
WWFレッスルフェスト……28,000円
くにおくん……10,000円

テクモPCB

雷牙……23,000円
アルゴスの戦士……18,000円
シルクワーム……13,000円
忍者龍剣伝……20,000円
ピンボールアクション……15,000円

データイーストPCB

ファイティングファンタジー……15,000円
トリオザパンチ……15,000円
チェルノブ……28,000円
魔境戦士……8,000円
SRD……6,000円
ロボコップ……8,000円
空手道……8,000円
ウルフファング……28,000円
ダンプルポップ……18,000円
ダークシールII……33,000円
ダークシール……25,000円
デスブレード……35,000円
ファイティングファンタジー……18,000円
ワンダープラネット……8,000円
強行突破……10,000円
ジェネシス……10,000円

ナムコPCB

システムI……20,000円
システムII……70,000円
ギャラクシアン……30,000円
ローリングサンダー……28,000円
ガントレット……38,000円
ランパート……15,000円
クラックス……5,000円
メルヘンメイズ……40,000円
マッピー……15,000円

その他PCB

クイズ18禁……20,000円
学園パラダイス……8,000円
F-1グランプリ……35,000円
妖魔忍法帳……5,000円
霊界導士……7,000円
スーパーフォーミュラー……18,000円
エアバスター……13,000円
スパイナルブレイカーズ……10,000円
ハットリス……6,000円
パイプドリーム……8,000円
アマテラス……5,000円

麻雀PCB

スーパーリアルPII……9,000円
禁じられた遊び……4,000円
浦島麻雀……13,000円
ポーカーレディ……28,000円

※その他、新品PCB1万円引きます。
※ストリートファイターII下取りします。
国内用 95,000円

3,000円均一

ズームイン・革命・お娘さん・スキャンダル麻雀・ギャルの開花・列伝・家元・美女子学園・六本木

5,000円均一

ミスコンテスト・キャンパスハンティング・Gメン・禁じられた遊び・花とおじさん・舞妓華・ぱにっくスタジアム・トリプルウォーズ・アイドル・掟・タロット麻雀・夏色麻雀・ファンクラブ

その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

○純正システムII用コネクタ48ピン……1,500円
○18インチモニター、または筐体と消磁器セットの場合は若干割引き有り。
○パナツイン、COMBO-AV取扱いしております。

報！ 当社の筐体は業者様(ファミコン・ビデオ店等)にも大好評をいただいております。

新品のみ売ります！



セガ
AERO CITY
エアロシティ

定価 250,000円
(値引きあり)

110kg、W・660 D・965 H・1320
●大迫力26インチモニターやダブルスピーカー等ハイグレードな機能。もちろん高解像モニターで高画質。
※ストII用パネル等別売です。

全国配送可（別料金）

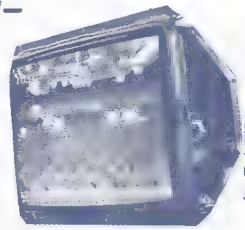
●連射PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円
●消磁器(モニターの磁気とり用)…10,000円

T26
90kg、W・900 D・900 H・640
130,000円●大迫力の26インチ高解像モニター標準装備。早くも大好評です。大画面を待っていたあなた！ついに登場!!ホワイト/ブルーのツートンカラー。もちろんSEGAの純製品。ストII仕様は￥145,000

T13
60kg、W・870 D・650 H・600
☆モニター新品 94,000円
☆モニター中古 50,000円
☆ストII仕様 20,000円UP
●材質はすべてスチール製、シルバーメタリック仕上げ。●モニターはフレームごと簡単に、縦↔横変更できます。●高解像モニター（新品・18インチ）も組み込めます。●さまざまなパーツやパネルもすべて揃えておりますので当社ならご安心ください。

NEW TYPE, BLACK FACE

新品高解像度モニター
18
25
どんなコントロールBOXでも使用できます。
専用ケーブル別売 3,000円

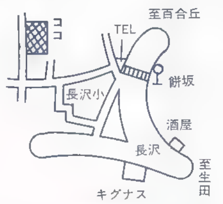


(ゲーセンと同じモニター)
(もちろん縦置きOK)

MS8−18……15.5kg ブラックフェイス等、
54,000円 全く新しいモデルになりました。
MS8−25……28.4kg フラットスクエアフェイス
97,000円 (18.25インチ共にスーパーシャープポジション付き)

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー

〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2−20−11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287



小田急線百合丘駅下車、
聖マリアンナ医大行バス乗りかえ
餅坂バス停歩3分

今夜はクイズで盛り上がろう!!

ビデオゲームのカルトクイズ本つくるぞお!!

一家に一冊、ゲームセンターで10倍いばれる本にしちゃうぞ!!



ナイスなビデオゲームのカルトクイズ本をつくりたいのです。みなさんの英知を結集したいのです。楽しいクイズの本を考えてください。よろしくお願いしまーす。

WANT

●一家の団らんのひととき、ふと口ずさんでしまう、あの音声合成、このVGM。こんなとき、みんなで気軽にビデオゲームクイズ大会ができたらどんなに楽しいでしょう!!そんな夢のようなファミリーライフを実現させるような本をいっしょにつくりましょう。

●楽しい行楽のひととき、電車の中で、ロープウェーの座席で、ふと連射してしまうあなたの指先。そんなときはやはり、ビデオゲームの話題で盛り上がりたいもの。そんなとき、サッと役立つクイズ本。ぜひ、そんな本をつくりたい。これが私たちの願いです。

●こんなこと俺しか知らねーだろーな…と、ひそかにほくそ笑んでいる自称マニア。貴重な人々です。ぜひ、応援してさしあげたい。また、このような人々をギャフン(!)といわせたいと考えている人々も多くいます。愛すべき人々です。ぜひ応援してさしあげたい。この本は、そんな願いが原点です。

というわけで、みなさーん!!どんどん出題してください。

出題のきまり

●あなたの考えるゲームクイズの本の①タイトル②内容③問題を募集します。長さ、形式は一切問いません。

●締め切りは12月30日必着。

●採用作品については、もれなくプレゼントあり、です。

●応募のあて先は106ページのハガキで応募してください。封書でもOKです。

めざせハイスコア!!

☆について、最近みんなで検討を重ねています。最多☆賞をゲーメスト大賞の時にやろうじゃないか、とか。みんなでますます盛り上げていきましょう。

ゲームランドアタック ☆=1

宮城県仙台市宮城野区荻野町4−5−41 ☎(022)235-8794

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ベース(2人用)	5,304,400 5,317,400	ルナ先生の口撃	1コインオール 入荷4日目
2	超時空要塞 マクロス	3,896,400	㋔改め若さのHG	2−2 2P
3	ワールドヒーローズ (マッスルパワー)	Nモード1,462,500 Dモード1,317,900	ミソガッパ WDK	1コインオール 1コインオール
4	ワールドヒーローズ (ドラゴン)	Nモード1,336,100	WDK	1コインオール
5	ワールドヒーローズ (風魔)	Dモード1,297,600	WDK	1コインオール
6	ワールドヒーローズ (ジャンヌ)	Dモード1,281,200 Nモード1,293,100	WDK WDK	1コインオール 1コインオール
7	ワールドヒーローズ (半蔵)	Nモード1,274,800	㋔改め若さのHG	1コインオール
8	ワールドヒーローズ (J・カーン)	Nモード1,232,500	TDK	1コインオール
9	ワールドヒーローズ (ラスプーテン)	Nモード1,149,700	ノコギリン72号	1コインオール
10	ワールドヒーローズ (ブロッケン)	Dモード1,200,800	WDK	1コインオール

プレイランドファンタジア&バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24-5278 ☆=3

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳 (1P)	352,630	エレガンス・ド・小松	最終面 ゲタ男使用
2	ワールドヒーローズ (J・カーン)	1,269,600	小松貴賊	1コインALL 巨乳投げ
3	達人王 (1P)	983,630	E−SWAT'S 管理人(妖)	6面
4	タンブルポップ (1P)	510,500	アイ長野	面数不明
5	アンダーカバーコップス (ローザ)	11,078,910	大橋バニー	1コインALL ローザ使用
6	アンダーカバーコップス (ザン)	8,703,030	TH?(トモヤ)	最終面 ザン使用
7	ファイナルラップ3 (スペイン)	2′28″56	ドライバーズ チャンピオンマンセル	スペインALL
8	ファイナルラップ3 (フランス)	2′18″86	GLI=HIDE'SⒶ	フランスALL
9	ファイナルラップ3 (サンマリノ)	2′35″93	クラッシャー チェザリス	サンマリノALL
10	エアロシティ おまけゲーム	3めん	(さ)™	ナイスゲーム

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=1

山形県米沢市中央1−14−12セントラルビル1F ☎(0238)21-1664

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス (連)付	7,729,900	NOP−CPS(み)	1コイン2周 ALL(2P側)
2	ソルダム (ノーマルモード)	3,743,990	花夢花夢GO!GO! BOMB	LINE267 LV103
3	富士山バスター	1,387,800	BEL	芸者 1コインALL
4	ワールドヒーローズ (ジャンヌ)(ドラゴン)	1,491,600 1,447,600	直美ネーサン ComComTiky	1コインALL 1コインALL
5	ワールドヒーローズ (ラスプーチン)	397,700	AYA	1コインALL ノーマル設定
6	アンダーカバーコップス (ローザ)(マット)	14,450,920 13,696,710	ZAO−HIR ZAO−HIR	1コインALL 1コインALL
7	アンダーカバーコップス (ザン高原)	14,115,690	ZAO−HIR	1コインALL ノーマル設定
8	ヘクシオン (ノーマルモード)	7,011,090	生Oさん&M★G&(小) 財布爆発!!いつ当たるか	LINE593 LV194
9	スターブレード (連)付	1,794,900	ASK	1コインALL ノーマル設定
10	ゴークス	394,490	×××××好きの仙山 (奇々怪々ではない)	4面ボス ノーマル5機設定

COUGAR(鶴岡・新庄・米沢)

山形県山形市飯田5−5−14 ☎(0236)41-6693 ☆=2

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バース	5,109,000	師匠様の弟子 H,S(弟)	28面,連射なし
2	ウォーリーをさがせ!	8面の4	全国OZAを探せの会 会長スレイバーえの(く)	
3	超時空要塞 マクロス	4,267,200	芋煮シーズン到来!酒のことは石川酒店へ(は)	2−4連着なし
4	ワールドヒーローズ	816,600	新庄の常連様へ穴ウメ求む!ガンバレ新庄!	1コイン ALLクリアー
5	達人王	595,730	師匠様の弟子 HASEE(弟)	
6				
7				
8				
9	第1回ストIIダッシュ大会	優勝 えの(く) 2位 五十嵐 誠	ダルシム使用 ザンギエフ使用	第4回大会10月に開催致します。庄
10	第2回ストIIダッシュ大会	優勝 IHI(く) 2位 HASSE(弟)	ガイル使用 ブランカ使用	内の腕自慢の参加待ってます。

ファミリーカンドカーニバル ☆=3

福島県会津若松市中町3−53 ☎(0242)28−2227

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞 マクロス	3,054,000	AMT	7面ボス
2	バース	6,527,000	ひさしぶり!! byいのせ	
3	ストリートファイターII' (ダルシム)	941,800	百万超えたかったか? 残念もう一度挑戦	
4	ストリートファイターII' (ブランカ)	1,370,800	アレッサンドロス・ジュン	
5	ストリートファイターII' (サガット)	1,365,000	サガットオマエは だんペイ byわたふ	
6	ストリートファイターII' (ベガ)	1,072,500	オレは強えー	
7	ストリートファイターII' (リュウ)	1,413,800	ボケナスか? byわたふ	
8	ストリートファイターII' (ガイル)	1,330,900	?(ヌ)	
9	ウルトラマン倶楽部	1,432,500	塚原	1コインオール
10	ワールドヒーローズ	1,654,900	「ドラゴン」おれの前に人はないおれのあとはガレキの山	

ハイテクセガ青森&新町 ☆=11

青森県青森市新町1−8−10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ3	2′16″01	シビックに きちんと	イングランド
2	ファイナルラップ3	2′18″65	最低週一回は	フランス
3	ファイナルラップ3	2′25″35	レインーXかけろ	サンマリノ
4	ファイナルラップ3	2′28″43	わかったか OPM!!	スペイン
5	達人王	1,463,560	ウオカーイシコ氏の眼鏡姿も素敵!ネッシ(興)	2−1 ノーマル
6	デザート ブレーカー	184,840	アラベスク・ロマネスク 結花FCⓉ	ノーマル 最終面ボス
7	ガンバスター	1,922,500	忍体術とは?連続攻撃名づけて三段連続拳!	ノーマル 7面 機雷
8	超時空要塞 マクロス	7,520,000	DGRS−まぞん㋠	ノーマル 2周クリア
9	フィグゼイト	2,006,600	男色	ノーマル エリア165
10	デットコネクション	74,070	コンピトリオコンピ コンピ W・A	ノーマル5面

プレイシティキャロット八戸店 ☆=4

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	7,486,300	PONだ!!	ALL(連)なし 2P側使用
2	ワールドヒーローズ	1,267,000	PALだ!!	マッスルP ALL
3	ワールドヒーローズ	1,151,100	GETだ!!	ハンゾウ ALL
4	ワールドヒーローズ	1,409,600	せんべやだ!!	ジャンヌ ALL
5	ワールドヒーローズ	1,588,600	PONだ!!	ラスプーチン ALL
6	爆裂クイズ 魔Q大冒険	157,540	なかすくんだ!!	ST15
7	サンドスコーピオン	2,634,900	のぶおだ!!	2周目5面
8	スーパー上海 (上海クエスト)	79,000	のぶおだ!!	最終面
9	スーパー上海 (プロフェッショナル)	91,300	PALだ!!	[illegible]面
10	ファイナルラップ3	2′24″30	リュウケン小僧だ!!	イングランド

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2−2−17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	7,115,800	あぶそ・せみ(色)	14面ラストボス 2P側で
2	ウルトラマン倶楽部	1,377,500	Y.S.	ALL レオ 8月25日
3	ワールドヒーローズ (ジャンヌ)	2,043,900	あぶそ・せみ(色)	ALL
4	ワールドヒーローズ (ラスプーチン)	2,095,900	あぶそ・せみ(色)	ALL
5	セイブカップサッカー	99+α点	KAZ KAS(カス)の2名	ALL
6	デッドコネクション	97,000	OMI	5面
7	キングオブザモンスターズ2	114,090	ガメラ君だぜ!!	5面ボス スーパージオン
8	富士山バスター(将軍)	388,700	Y.S.	弁[illegible]
9				
10				

ゲームランドキンコンカン&ドリーム

宮城県仙台市若林区土樋45−3 ☎(022)268-9498 ☆=8

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	フィグゼイト (アガサ)	1,707,070	ロドリゲス 小山	2周目4面 ノーマル
2	フィグゼイト (トカゲ)	1,252,030	ゴンザレス 小山	2周目2面 ノーマル
3	フィグゼイト (GX−026)	1,290,390	ギャンブラー 小山	2周目1面 ノーマル
4	フィグゼイト (ルーシーパメラ)	1,269,940	キングダム 小山	2周目1面 ノーマル
5	超時空要塞 マクロス	4,045,700	若さのHG	ノーマル 2−3
6	達人王	1,365,700	MS−飯尾	ノーマル 6面 ボス
7	ファイナルラップ3 (1P・スペイン)	2′30″36	EDC−真野美紀	1P
8	ファイナルラップ3 (1P・サンマリ)	2′25″28	EDC−泉 ゆう	1P
9	ファイナルラップ3 (1P・フランス)	2′19″46	EDC−島田愛子(ラブ)	1P
10	ファイナルラップ3 (1P・イングランド)	2′16″50	EDC−池田れい子	1P

プレイシティキャロット旭川店 ☆=15

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バース	6,864,800	SHADOW−K・T	1コインオール フロント 連付
2	バース	6,794,400	SHADOW−K・T	1コインオール ファジィー連付
3	超時空要塞 マクロス	6,203,800	SHADOW−K・T	2P側 2−6 連付
4	超時空要塞 マクロス	4,984,500	SHADOW−K・T	1P側 2−5 連付
5	64番街 (リック)	707,800	JRA−ICZER	雲黒歳臓さん連絡下さい!! R−?
6	64番街 (アレン)	682,100	JRA−ICZER	BABE教団会員の人来て!!R−?
7	ヘクシオン (ノーマル)	287,647	X'Lim− KDO/2	ライン−208 レベル−55
8	ニンジャコマンドー (リュウ)	590,370	JRA−ICZER	みゃあさん元気になってね!! ?面
9	ニンジャコマンドー (レイア)	375,920	JRA−ICZER	コミックBEATを買おう!! ?面
10	ファイナルラップ3 (1P,イングランド)	2′21″58	旭川西武B館地下1階"点心札幌"ヨロシク	シューマイうまい by 澤山功一

ゲームプラザヴィクトリア ☆=10

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド2	3,842,600	BAB−1917	ALL 1コイン 魔法使い 95%
2	バース(連)(留)	9,260,800	あつし	ALL 残0
3	アンダーカバーコップス (ZAN)	13,370,400	Mr.JIMBEAM(酒)	ALL 1ミス
4	アンダーカバーコップス (ROSA)	13,332,110	QS−リキさま!!	ALL 1ミス
5	ストリートファイターII' (ダルシム)	1,419,600	HU−FE−DMRDE	ALL (爪)1 14−6−2
6	ストリートファイターII' (ベガ)	1,409,600	G・U・I'	ALL 13−5−2
7	デッドコネクション (連)	192,940	関東高田組来札記念 CIA	最終面 フィリップ
8	ウルトラマン倶楽部 (バリア)	1,922,100	新婚のK	ALL レオ
9	ワールドヒーローズ (ドラゴン)	1,594,700	あつし	ALL P×12
10	ワールドヒーローズ (J・カーン)	1,243,400	AS−須見田くん	ALL P×8

ファミリーランドピノキオ ☆=2

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-921

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'	1,487,400 1,480,200	コーヒーはUCC なぞのY・F	リュウ ALL ザンギエフ ALL
2	ストリートファイターII'	1,430,700 1,346,400	コーヒーはUCC 熊猫溺泉BY西山君	ベガ ALL サガット ALL
3	ストリートファイターII'	1,322,600 1,245,500	コーヒーはUCC コーヒーはUCC	ブランカ ALL バイソン ALL
4	アンダーカバーコップス	12,723,810 13,062,730	大堀SRZ邦暁 大堀SRZ邦暁	ザン ALL マット ALL
5	アンダーカバーコップス	12,517,130	大堀SRZ邦暁	ローザ ALL
6	カプコンワールド2	382,700	あやしいシスオペ USAぽん きゃハ	87%
7	超時空要塞 マクロス	5,578,300	大好きだ愛してるヨ 言葉で伝えるのは簡単	13面
8	バース	6,394,100	この想い信じてくれるかな?大切な事だから	FrontALL
9	龍虎の拳	入荷	あの娘は考えてくれる それだけでうれしい	
10	富士山バスター	入荷	ケド2人だけの時間がほしい 魔法使い山田	

NTK 2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳	409,370	??? 誰でしょう? ??(●イ●おぢさん)	RYO使用 8人目の?おやじ
2	カプコンワールド2	289,900	BAL	魔法使い使用 82% ノーマル
3	超時空要塞 マクロス	2,978,600	舞奈サン	ノーマル 7面
4	達人王	620,380	SARGM−VIC	ノーマル 4面
5	アンダーカバーコップス	9,533,550	AVG−WAR	最終面 ノーマル ローザ使用
6	ストリートファイターII'	1,223,800	INU−犬黒	ダルシム様 ALL
7	ウルトラマン倶楽部	1,549,800	BAL	レオ ノーマル ALL
8	富士山バスター	612,300	アッシー・USIの助	将軍使用 11人目,ゴエモン
9	富士山バスター	219,400	よしみちゃん	かっぱ使用 4人目
10	富士山バスター	107,900	アッシー・USIの助	忍者 3人目

ゲームインDAIEI ☆＝6
千葉県市川市南八幡4－1－7駅南ビルB1 ☎(0473)76-9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞 マクロス	790万ぐらい	MIRAGE－ MAX(ち)	2Pマックス使用 全2周ALL
2	カプコンワールド2	3,763,000	MIRAGE－ B・K(ち)	1coinALL 93% 戦士
3	ブランディア	6,433	雅浅葱	1coinALL イリアナ使用
4	バース	7,432,500	リナ・イレバース	ALL
5	達人王	1,086,290	星ぼえ夢	STAGE 6
6	ウルトラマン倶楽部	1,519,800	中野順一	ALL
7	スーパー上海	140,400	KIN	ALL プロフェッショナルモード
8	ジンジンジップ	記録募集中		
9	龍虎の拳	記録募集中		
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝7
栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F ☎(0266)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	2,695,900	銀の黄昏錬金術会 "ミンメイアタック" SPT	1－7
2	ソルダム (ソルダムモード)	412,690	ずわいがにポーション	イージースタート
3	ウルトラマン倶楽部	1,799,900	結婚内内定記念 MRO	ALL レオ
4	ワールドヒーローズ (フウマ)	1,783,800	JKD総統ELFRED	ALL
5	ワールドヒーローズ (ジャンヌ)	2,171,800	JKD総統ELFRED	ALL
6	達人王	726,710	進んでいない おばたくん	R－5 2P
7	セイブカップサッカー	45	しんちゃん	ALL ランクB
8	コズモギャングザビデオ	15,118,650	30面で6機死んだ人 ELFRED	ALL
9				
10				

ハイテクセガ高崎 ☆＝156
群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デザートブレーカー (連付き)	899,720	怨霊マイケルに完敗 呪われている。	ALL 365秒膺
2	デザートブレーカー (連なし)	814,910	マイケル失格… ESSAY(秘)新命明	ALL
3	ファイナルラップ3 (イングランド)	2′14″85	ひどすぎて掲載できません。いい加減にして下さい。(担)(当)	ALL(1P)
4	ワールドヒーローズ (ラスプーチン連なし)	2,386,600	「くれてやる」本人談 積木くずし ABN(翔)	ALL(連)(連)(連)(連)(連)(連)(連)(連)(連)なし
5	デスブレイド (連付き)	1,193,000	GACHAPIN四	ALL P×7 素敵♡うっとり
6	アラビアンファイト (シンバット連必付き)	63,320	ホテルで変身!! 「彼女の(秘)に大穴」船長	ALL 残0
7	アラビアンファイト (ゴルドー連必付き)	29,960	このまま引き下がれん!! ESSAY－ABN(翔)	ALL 残0
8	エアレスキュー	269,000	ESSAY－SID	ALL
9	バーチャレーシング (初級)	3′11″84	MA.	ALL マニュアル
10	バーチャレーシング (中級)	3′16″40	MA.	ALL マニュアル

プレイランドスカイシアター ☆＝74
埼玉県深谷市西島町2－20－25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳 (ロバート)	764,510	初心に帰ってやり直し PST－JUN(銀)	ALL ※全機種ノーマルです
2	超時空要塞マクロス(連) (2P側)	7,923,100	REO－SP	ALL
3	ファイナルラップ3 (ENGLAND. 1P)	2′14″75	REO－SP	完走
4	ワールドヒーローズ(連) (フウマ)	2,213,700	プリティーソルジャー PST－USA(子)	ALL
5	ワールドヒーローズ(連) (ドラゴン)	2,206,800	シュークリーム サンデー PST－JUN(銀)	ALL
6	ワールドヒーローズ(連) (ジャンヌ)	2,386,900	炎のダニー! PST－CPF→B. F(氷)	ALL
7	ワールドヒーローズ(連) (J・カーン)	1,993,000	[redacted]が白髪になるまで PST－JUN(銀)	ALL
8	ワールドヒーローズ(連) (ブロッケン)	2,267,100	PST－STER	ALL
9	ワールドヒーローズ(連) (ラスプーチン)	2,547,400	柊BUG改め柊なる (チョコパフェ神体)	ALL
10	達人王	1,566,860	近江からの使者	2－2来店ありがとう!

今市ゲームセンター ☆＝6
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳	287,750	SHT－CYR－MER	RYO 1コイン RD、7 P×2
2	龍虎の拳	279,530	STL－MARO	ロバート PX2 1コイン RD7
3	バース(連つき)	5,803,300	SHT－CYR－MER	ST、29 1コイン
4	バース(連なし)	4,085,900	STL－HEN	ST、25 1コイン
5	アンダーカバーコップス	3,624,070	STL－MYS	RD、4 ザン 1コイン
6	アンダーカバーコップス	3,511,100	STL－MYS	RD、4 マット 1コイン
7	達人王	981,830	SHT－CYR－MER	RD、5 1コイン
8	ワールドヒーローズ	2,078,500	SHT－CYR－MER	ALL 1コイン ハンゾウ
9	ワールドヒーローズ	1,944,600	SHT－CYR－MER	ALL 1コイン フウマ
10	ワールドヒーローズ	1,766,900	SHT－CYR－MER	ALL 1コイン J・カーン

モンテカルロ ☆＝9
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23-2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ (HONZOU)	1,927,500	魔B党－DISK	ALL ノーマル しのばない・・・
2	ワールドヒーローズ (FUUMA)	1,751,000	ブー太郎	ALL すでにだめだ
3	ワールドヒーローズ (JANNE)	1,319,500	天翔けるペンギン	ALL 1 Coin
4	ワールドヒーローズ (RASPUTIN)	2,109,900	中島くん♡	1 CoinALL 誰でも出るよ
5	超時空要塞 マクロス (海外バージョン連つき)	8,071,400	魔B党－(H)ARU 大井さん元気!	ALL 1ミス 50万×2
6	フィグゼイト (HOWARD YOUNG)	844,740	中島くん♡	1コイン6画 究極の穴埋め
7	スティールガンナー2	260,810	H.K	60 8% まだまだ
8	スーパー上海 (プロフェッショナル)	119,700	魔B党－NDA	10画
9	ファイナルラップ3 (ENGLAND)	2′20″91	MINRUI	1コイン ALL ENGLAND GP
10	カラオケ ガラガラヘビがやってくる	94点	魔B党－党主(きなし) and MIE(いしばし)	ももたろう 5時間

ガリバー熊谷店 ☆＝3
埼玉県熊谷市筑波2－49－8フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)26-7277

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞 マクロス	6,904,100	スーファミ欲しいぜ! 天空の花婿 TAK	1コイン2－7 2P側 (連)付
2	龍虎の拳	495,330	無敵のコアラがいた! EDO	1コインALL P×4 リョウ
3	富士山バスター	776,400	メーガス三姉妹 次女 かず子	1コインALL カッパ使用 (必)付
4	アンダーカバーコップス (ローザ)	14,354,190	ニワトリとエビはダメ 好き嫌い多い ACE	1コインALL 残機2
5	アンダーカバーコップス (マット)	11,916,050	DASAO	1コインALL
6	バース	6,851,800	夢香端瑠都名	1コインALL フロントポッド
7	ワールドヒーローズ (ラスプーチン)	2,458,700	猫田 猫太	1コインALL ノーマル (連)付
8	ワールドヒーローズ (マッスルパワー)	2,409,100	猫田 猫太	1コイインALL ノーマル (連)付
9	ワールドヒーローズ (ジャンヌ)	2,263,500	猿	1コインALL ノーマル (連)付
10	ブランディア	7,417	エテ	1コインALL イリアナ使用

八千代プレイランドカーニバル ☆＝31
千葉県八千代市八千代台東1－6－17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス (2P側 連付き)	8,162,300	サンダードラゴンダッシュ登場 ソルボム(B)	ALL 全機種ノーマル
2	カプコンワールド2 (ネコ使用)	3,723,300	ものしり博士誕生!? GMC－WGFC－MAR	ALL 92% 全機種1COIN
3	X－MEN (2Pver. STORM)	1,653	師匠は(M)氏(偉)(大) HARD－Rai(M)氏(弟)(子)	ALL
4	ストリートファイターII′ (DHALSIM)	1,584,300	ジャイアンが決め手!! (B)－SATSUMA	ALL(八) 爪×3 RD. 35
5	フィグゼイト (ハヤテ・ジグテギ連付き)	100,000,00+α	GACHAPIN四	7－5にて達成 エリア656
6	ソニックウィングス (F－18 連付き)	1,258,600	これじゃあたぶんダメでしょう。 FCM	ALL 衛星×2
7	ソニックウィングス (FSX 連付き)	1,281,700	クリア出来ただけでも幸せです♡ (K)	ALL 衛星×2
8	Bラップボーイズ (TOP使用)	6,419	レッドさつま生出演!! (B)ラッパー	PLAY時間 90分
9	ウルフファング (Cコース 連付き)	966,990	点数稼ぎがむずかしい 高沢GNP一成	ALL 柴電使用
10	デスブレイド (ファイター連無し)	1,075,750	君のハートを狙い撃ち 娯楽の王様セガ船橋店	ALL (P)×6

ジャックアンドベティ ☆＝11
群馬県太田市東本町18－13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス (ローザフェルモンド)	10,488,450	JAX	ALL
2	ウォリアーブレード (デューイ)	277,010	FIN	ALL
3	ワールドヒーローズ (ラスプーチン)	1,765,200	FIN	1コインALL
4	ストリートファイターII′ (ダルシム)	1,015,000	FIN	ALL
5	ファイナルラップ3 (イングランド)	2′24″96	XNOの友達	完走
6	ファイナルラップ3 (フランス)	2′29″23	STILL	完走
7	パッキーオハア (超能力カネコジェニー)	67,000	RIN RUSSEL L－OAC	ALL
8	ウォーリアーブレード (ラスタン)	301,860	FIN	ALL
9	超時空要塞マクロス	5,695,800	キャップマン くさい	2－5
10	カプコンワールド2	609,300	キャップマン くさい	83%

君こそゲーメスト!

その1

超時空要塞マクロス	連付き	2P側9,044,400	HYAKU-京城屋	個人申請タイトーイン002スタジアム (大阪)
	連なし	2P側8,949,900	CYCLONE-HURRICANE屋	
カプコンワールド2		僧侶4,682,000	DCC-AGAS-KACⓅ	個人申請 ジグマレジャック (大阪)
龍虎の拳	リョウ	785,650	SEP-TEN	池袋プレイランドラスベガス (大阪)
	ロバート	764,510	初心に帰ってやり直し PST-JUN(銀)	プレイランドスカイシアター (埼玉)
富士山バスター		芸者連必1,131,300	G. M. C. やちょ	ホワイトハウス箱崎店 (福岡)
スタジアムクロス		2′ 42″ 16	DCC-AGAS-JJY	イエローハット (愛知)
デッドコネクション		連335,280	Mr. しおしお君	キャッスル&YOU² (東京)
バブルトラブル		514	WAD-MKT(夫)KYO	個人申請 プレイシティキャロット静岡店 (静岡)
ワールドヒーローズ	フウマ	連2,213,700	プリティーソルジャー PST-USA(子)	プレイランドスカイシアター (埼玉)
	ドラゴン	連2,228,300	性羅悪・不苦死魔 (謎の漢字仕様)	ゲームセンターUFO4店集計 (東京)
	ジャンヌ	2,414,700	PST-CPF-BF	個人申請 プレイシティキャロット宇都宮店 (栃木)
	J. カーン	連1,993,000	銀髪が白髪になるまで PST-JUN(銀)	プレイランドスカイシアター (埼玉)
	マッスルパワー	2,514,500	嵐を起こして雲を呼んで雷を降らせちゃう	荏原ゲームコーナー (東京)
	ブロッケン	連2,267,100	PST-STER	プレイランドスカイシアター (埼玉)
	ラスプーチン	連2,592,800	ようこCD11月発売 YOKYUN-DOS	ゲームセンターキムラ (埼玉)
フィグゼイト	ハワード・ヤング	10,000,000+α	全国2店の皆様	
	ルーシー・パメラ	10,000,000+α	全国3店の皆様	
	GX-026	7,169,980	マルペスツアーは月1回 星白金-HIR(性)	個人申請 ハイテクノーベル神保町店 (東京)
	ヴィスタリオ	10,000,000+α	星白金-HIR(性)と書いて"つばさ"と読む	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー (東京)
	ハヤテ・ジグラギ	10,000,000+α	全国3店の皆様	
	レムリアス・ランジェロ	10,000,000+α	FREEZIN'	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー (東京)
ファイナルラップ3	イングランド	2′ 14″ 75	REO-SP	プレイランドスカイシアター (埼玉)
	フランス	2′ 16″ 43	絶対買う!ターザン愛好者 ちくわ姉ちゃん(性)	個人申請 ハイテクノーベル神保町店 (東京)
	サンマリノ	2′ 20″ 83	SUR-やまけん	個人申請 ハイテクノーベル神保町店 (東京)
	スペイン	2′ 24″ 65	SUR-NORI・P-E	個人申請 ハイテクノーベル神保町店 (東京)
アンダーカバーコップス	ザン	必14,952,100	月にかわって指導よ☆ AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
	マット	必15,069,700	DEN君は強いキャラばっかり使うからねえ	
	ローザ	必14,982,200	春麗とワルキューレの婚約者 悪死汚無-(田)	
バース	連なし	9,688,900	IML-UUU(た) (井口ハイパー使用)	キャノン最前線 (愛知)
達人王		2,212,150(2-5)	MFC-GAUT-NAI	個人申請 ビッグワン (埼玉)
X-MEN	2P バージョン	ストーム1,653	師匠はⓂ氏(傳)(大) HARD-Rai	八千代プレイランドカーニバル (千葉)
スーパ上海	プロフェッショナル	158,400	EGC-(元)MKZ	荏原ゲームコーナー (東京)
	パラダイス	265,400		
	クエスト	87,300		
サンドスコーピオン	連付き	6,338,800	HKR	タウンスポットプレイランド (大阪)
ファンキージェット		1,931,600	CYR-イエティⒻ 北海道青春ツアー組	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー (東京)
コカ・コーラ スズカ8アワーズ		3′ 15″ 18	R. N	イエローハット (愛知)
ボンバーマンワールド	ノーマルゲーム	4,297,700	CYR-TEM(武)	ゲームセンターコバIII (神奈川)

9月はAMショー出展機種が一気に発売。しかし、10店未満のものが多く、集計されたニューゲームは7つにとどまりました。

まずは超時空要塞マクロス。1P側と2P側では自機のスピードが異なるため、若干難度に差が出ますが、分けてはいません。なお、2P側で2周クリアするとスコアが残らないので、エンディングの前に確認してもらってください。

カプコンワールド2は暗記力と反射神経の勝負。パーフェクトボーナス(2万点)を何倍まで取れるかが最大のポイントです。キャラやコースの選択によっても点差が出そうだし、まだまだ伸びるんでしょうねえ。それにしてもこのゲーム、ちょっと長過ぎやしないかい?

龍虎の拳は、キャラの性能の差が意外に大きいとのことで、分けて集計してみました。リョウのほうが2万点ほど高くなっています。話題沸騰の「龍虎乱舞」もう見つかりましたか?

富士山バスターも最近の対戦人気の追い風を受け、10店突破で集計となりました。申請数が多くならない限り、8キャラまとめて集計します。

スタジアムクロス、デッドコネクション、バブルトラブルは、先月からの繰り越し機種ながら、依然10店にはとても届かない申請の少なさ。出

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=3

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ (ハンゾウ)	1,203,200	TEAM BUZZ	1コイン ALL (連)なし
2	デッドコネクション	5,120	ムーミン	
3	アラビアンマジック	7,834	GAI!	(連)なし リサ
4	アラビアンマジック	27,362	GAI!	(連)なし シンドバット
5	ワールドヒーローズ (フウマ)	1,007,200	KILL THE JAP	1コイン ALL (連)なし
6	ワールドヒーローズ (J・カーン)	1,394,600	俺達は 天使だ!	1コイン ALL (連)なし
7	ストリートファイターII' (ダルシム)	1,476,300	KHY-D-THU	1コイン ALL (連)なし
8	ストリートファイターII' (ケン)	1,513,700	INU-FUCKIN	1コイン ALL (連)なし
9	ストリートファイターII' (バルログ)	1,319,200	AN-LUCY	1コイン ALL (連)なし
10	ストリートファイターII' (リュウ)	1,472,000	KAX-RIVA	1コイン ALL (連)なし

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=16

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブランディア	7,005	かんち	1コインALL イリアナ使用
2	ウォーリアーブレード	439,990	CAN	ALL ラスタン
3	アンダーカバーコップス	13,810,740	かんち	ザン使用 1コインALL
4	超時空要塞マクロス	7,125,600	かんち	14面
5	ソニックウィングス	933,600	VSC-ATSU	2-4 F14
6	達人王	1,501,310	近江からの使者	2周目2面
7	フィグゼイト	1,253,170	えのけん(金)	最終面
8	バース	6,684,400	TOMO'S	1コインALL
9	ボンバーマンワールド	2,240,200	KEN PEE	6-7 クリア
10	ビーストバスターズ	6,143,700	山崎 正敬	サミー ALL

池袋プレイランドラスベガス ☆=10

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス ((連)なし)	8,171,700 8,064,700	C&P-ILM(み) DAB. S	1P ALL 2P ALL
2	龍虎の拳	785,650	SEP-TEN	1コイン ALL リョウ 6ミス
3	カプコンワールド2	3,839,500	T&F-KOT	1コイン ALL 魔法使い90%
4	ウルトラマン倶楽部	1,967,900	DAB. S	1コイン ALL レオ使用
5	バース (連)付き (連)なし	8,558,500 6,967,800	VTF-INO DSB. S	1C ALL残4 1コイン ALL
6	ワールドヒーローズ (ハンゾウ)	1,814,900	RYU・S. A	1コイン ALL ノーマル (連)なし
7	ファイナルラップ3	2′17″18	C&P-ILM(み)	フランス
8	達人王	1,836,390	近江からの使者	1コイン 2-3 2P側 ワープ(無)
9	ウルフファング	933,500	あと3万点か? VTF-INO	1コイン ALL Cコース 紫電
10	ソロモンの鍵	10,522,624	JAL	1コイン ALL ストック3

ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3562-2823) ☆=212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス (2P側、(連)ナシ)	8,917,300	マルペスツアー大性交!星白金-HIR(性)	ノーマルALL 2ミス
2	ガンバスター (1P、スパーク)	3,068,400	僕、会社やめました。TYRANT-KEN	ノーマルALL 残R×15
3	フィグゼイト (ヤング)	10,000,000+α	FREEZIN'	ノーマル7-2で達成残=0
4	フィグゼイト (パメラ)	10,000,000+α	CYR-WIN	ノーマル7-1で達成残=II
5	フィグゼイト (ランジェロ)	10,000,000+α	FREEZIN'	ノーマル7-5で達成残=1
6	フィグゼイト (ヴィスタリオ)	10,000,000+α	星白金-HIR(性)と書いて"つばさ"と読む	ノーマル9-7で達成残=1
7	フィグゼイト (ジグラギ)	10,000,000+α	ゆきずりファッカー IML-YUJとひむ	ノーマル6-7と7-2で達成
8	アンダーカバーコップ (ザン、(必)付)	14,739,000	V-MAX-CYR-星白金-PLEⓉ	ノーマルALL
9	スターブレード (連付)	2,312,000	ブーはえーのう。TYRANT-KEN	ノーマルALL
10	ファンキージェット (1P)	1,931,600	CYR-イエティⒻ 北海道青春ツアー組。	ノーマルALL

カジノカーニバル ☆=14

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス	9,397,770	つよしくん	ALL マット 穴うめスコア
2	超時空要塞マクロス	3,866,500	アナウメ	2-3 1P使用
3	フィグセイト	1,599,250	CCB	ハワード 2-3
4	ソルバルウ	37,840	トラキーヨL2	ナムコ
5	ワールドヒーローズ	2,502,100	PECT-T.E	ラスプーチニドロー5カイ
6	リバティベル	250	5年ぶり連ちゃん	55% 穴うめスコア
7	達人王	1,370,750	やる気0菊ちゃん	2-1
8	ウォーリーをさがせ!	1面	ひつじ	1メンクリア 3ビョウ 穴うめ
9	超時空要塞マクロス	7,293,900	FECT-TE	2-7 ALL 2P使用
10	マリオ カート	1′03″86	マリオコースクッパ1 タイムアタック	穴うめ

キャッスル&YOU² ☆=257

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドコネクション ((連)付)	355,280	Mr. しおしお君	ALL ゲーリー使用
2	ウォリアーブレード (ラスタン(必)付)	454,450	EXCEL-KUMA	ALL
3	ウォリアーブレード (デューイ(必)付)	381,630	EXCEL-KUMA	ALL
4	ウォリアーブレード (ソフィア(必)付)	450,330	Mr. しおしお君	ALL
5	アラビアンマジック (ラシット (連)付)	10,504	ⒺCYR-キャサ夫	最終面(7面)
6	アラビアンマジック (リサ (連)付)	21,985	EGC-(神)STR	ALL 残0 ランプ×2
7	アラビアンマジック (シンバット (連)付)	32,721	EGC-(神)STR (へなちょこ返上)	ALL ランプ×5
8	アラビアンマジック (アクシャール (連)付)	26,185	ⒺSSC-ズーネー	ALL 残0 ランプ×4
9	フィグゼイト (ランジェロ (連)付)	9,653,600	ⒺRVS-GUN	6-4 ×全機種 ノーマル設定
10	スターブレード ((連)付)	2,175,500	EXCEL-KUMA	ALL オクト44.5万

荏原ゲームコーナー ☆=229

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド2	4,515,900	セーラーキュートはぼったくり!でも買うⓋ	ALL 88% P×3 魔法使い
2	ソルダム (ソルダムモード)	1000万+α	仕掛見破ったり!!EGC(旅)POW(カ)(ム)(テ)(ー)(プ)	ライン 612 レベル 203
3	ソルダム (セキローモード)	1,882,800	荏原ゲームコーナー次期主任EGC(旅)POW	ALL P×16 P×3 つぼ21万
4	ワールドヒーローズ (マッスルパワー)	2,514,500	嵐を起こして雲を呼んで雷を降らせちゃう♡	ALL
5	スーパー上海 (プロフェッショナル)	158,400	EGC-(元)MKZ	ALL
6	スーパー上海 (パラダイス)	265,400	EGC-(元)MKZ	ALL
7	スーパー上海 (クエスト)	87,300	EGC-(元)MKZ	6面 142
8	ミューテーションネーション((連)付)	3,220,000	はやく国際陸上おわれ HST-(お)SPT	ALL
9	ミューテーションネーション((連)無)	3,211,400	UFOキャッチャーゲロウマ!(三)かずひさ	ALL
10	ヘクシオン (スラッシュ)	350,326	消滅の危機迫る!? EGC-(元)MKZ	ライン 302 レベル 77

夢空間ファンタジー ☆=3
長野県茅野市ちの丁田2732−1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バース	3,391,800	DES−ILM!?	ALL おねーちゃん使用
2	ファイナルラップ3	2′16″31	ファイナル ラッパー	イングランド 1P
3	ファイナルラップ3	2′28″18	ファイナル ラッパー	スペイン 1P
4	ファイナルラップ3	2′27″25	ファイナル ラッパー	サンマリノ 1P
5	ファイナルラップ3	2′19″19	ファイナル ラッパー	フランス 1P
6	ボンバーマンワールド	1,962,200	APOⓈ	ALL 残 1
7	超時空要塞マクロス	1,914,100	HTL−NowWin!ⓢ	6面 3回目 1coin
8	超時空要塞マクロス	7,417,000	EPT−ラッキースター H.S	1coin ALL 1ミス
9	ワールドヒーローズ	1,334,700	BNK	J.カーン ALL
10	ワールドヒーローズ	1,319,000	OGS	ハンゾウ ALL

ゲームプラザニューヨーク ☆=3
神奈川県鎌倉市大船1−22−26大船会館2F ☎(0467)44−0027

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス(連なし)	7,631,700	Fay	2周ALL 2ミス
2	カプコンワールド2	1,908,300	CPU司	ステージ3−5 魔法つかい使用
3	バース(連付)	7,675,400	ECM−FISCHER	ALL 残2
4	フィグゼイト(ハヤテ)	3,842,040	VMT−ABU	3−4
5	達人王	1,322,710	まり子[illegible]? ECM−S.I²	6面 1UP×1
6	ワールドヒーローズ(マッスルパワー)	2,204,000	Luck−DIM−牙王君	ALL
7	ワールドヒーローズ(ラスプーチン)	2,179,100	Luck−乱舞	ALL
8	ボンバーマンワールド(1P)	2,453,900	YBS	ALL 残6
9	ソニックウイングス(AJ−37)㊊	1,456,700	ⓚGALは一体? ECM−S.I²	ALL 1万×5
10	ソニックウイングス(IDS)㊊	1,426,400	CYR−SIT−M.K	ALL 1万×2

ゲームセンターUFO 4店集計
東京都町田市旭町1−7−5 ☎(0427)29−5603 ☆=87

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス(ザン・高原 連必付)	13,041,610	うおーゴ○イゴの10枚組が欲しいぞBT夫	1cALL 残×1
2	アンダーカバーコップス(ローザ・F 同上)	13,854,410	しかし何度みても27話は許せんのうCAT	ALL 残×1
3	ワールドヒーローズ(フウマ 連付)	2,101,400	今月はキチンと出勤 JBL−TER	ALL D×2
4	ワールドヒーローズ(ドラゴン連付)	2,228,300	性羅悪・不苦死魔(謎の漢字仕様)	ALL ALLⓗ D×5
5	ワールドヒーローズ(J・カーン連付)	1,962,400	締切寸前に「上がります♡」JBL−ONY	ALL P×15 D×1
6	ワールドヒーローズ(ラスプーチン連付)	2,503,200	カジノからありがとうⓈ−FECT−T.E	ALL D×3
7	超時空要塞マクロス(1P・連付)	4,501,100	リスキージュエルって何かに似てるねBT夫	1c2−3 2P側
8	バース(1P・レバーボタン連付)	8,050,600	「悶痔漏がイワ!!」著者MOO.段平	ALL 残×1
9	ファンタジーゾーン(1P・連付ひみちゅVer.)	11,698,100	「深川丼は海の幸」CYR−キャサリン	1c3−1
10	超時空要塞マクロス(今月の宇宙葬部門)	1,075,800	半裸全裸半裸全裸半裸全裸半裸ワオーⓎ	1cR−4 連付 ◀ネタはゼンダマン

プレイシティキャロット松本 ☆=7
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド2	3,345,700	FGD"㊔氏のおかげです"かに	ALL ノーマル せんし 88%
2	ファイナルラップ3(サンマリノ)	2′24″68	Tiny−DIL	ベスト34″50 1周目38″30
3	ファイナルラップ3(フランス)	2′19″00	パチプロ	
4	アンダーカバーコップス(ローザ)	13,497,950	RAI	ALL ノーマル 残×4 ノーミス
5	アンダーカバーコップス(マット)	11,727,350	RAI	ALL ノーマル 残×2
6	アンダーカバーコップス(ザン)	11,713,060	RAI	ALL ノーマル 残×2
7	ボンバーマンワールド	2,043,700	APOⓢ	ALL
8	ファイナルラップ3(サンマリノ)	34″36	Tiny−DIL	ベストラップ もっと顔を出す事
9	ストリートファイターII′(リュウ)(参考記録)	1,512,100	Tiny−DIL	バ×23 爪×0
10	バーチャレーシング(初級)(超参考記録)	3′18″98	Tiny−MID	小諸某店にて大変恐縮

プレイスポット・サン ☆=58
神奈川県小田原市栄町1−14−57 ☎(0465)23-3791

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	5,727,600	うなぎを食すのは俺だ ZZG−PUL	2周目5面
2	ストリートファイターII′(ザンギエフ)	1,342,400	好きな言葉は安楽死 CCC会長 べん!	ALL
3	ストリートファイターII′(ベガ)	1,304,500	血祭り君	ALL
4	達人王	971,770	ドンちゃん♡	5面
5	ファイナルラップ3(イングランド)	2′21″25	鉄工所しゅーじ君だ!	
6	ストリートファイターII(リュウ)	1,214,200	ぱるねえ	ALL
7	キングオブザモンスターズ	549,280	㊕尾道・平野㊖	ALL
8	出たな!!ツインビー	3,075,500	本物にささぐ… でも私も本物よ♡MP⑪!	BY−アイランド 2周目3面
9	ストリートファイターII′(ダルシム)	888,400	フィーバースタート!! クリアだけだ!悪い!!	ALL D・M・E.T♡
10	タイムパイロット	501,800	何故この店にバラ族が? エレナ命MP⑪㊐	超終わってる…! 3周目4面

ゲームセンターコパIII ☆=64
神奈川県秦野市南矢名62−42 ☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス(1P)	8,258,300	N.ARC−IZAⓉ	ALL 1UP×3 残×0 ノーマル
2	超時空要塞マクロス(1P・㊊)	8,385,300	N.ARC−IZAⓉ	ALL 1UP×3 残×3 ノーマル
3	ワールドヒーローズ(ハンゾウ・㊊)	2,102,100	あしかわカスひろ	ALL ノーマル設定
4	ワールドヒーローズ(ジャンヌ・㊊)	2,358,100	N.ARC−MIT	ALL ノーマル設定
5	ファイナルラップ3(フランス)	2′16″73	MCO	ALL 1P ノーマル設定
6	フィグゼイト(カルホーン)	4,170,920	兄	3−5 ノーマル設定
7	バース(1P・㊊)	10,379,900	ROBOCOP氏 有難う!CYR−MST㊙	ALL 1UP×1 ノーマル設定
8	達人王(1P)	1,365,530	N.ARC−さとしん	6面 1UP×1 ノーマル設定
9	ボンバーマンワールド(1P)	4,297,700	CYR−TEM㊎	ALL 1UP×6 残×0 ノーマル
10	ヘクシオン(ビック・1千万点時)	ライン191で達成	CYR−TEM㊎	レベル115 ノーマル設定

がらんがらん
長野県駒ヶ根市須東6−23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII′	1,350,300	GRIFIN	ALL ガイル
2	ストリートファイターII′	1,220,900	M.N	ALL ザンギエフ
3	ストリートファイターII′	1,411,800	攻撃隊長AIL	ALL リュウ
4	ストリートファイターII′	723,400	こなん	ALL バルログ
5	雷電(2P)	1,564,540	GLB&ZZA	8面
6	達人	5,944,480	NAS	AREA
7	ボンバーマン	383,100	NF−G2B	4−3 スーパー爆弾男
8				
9				
10				

西銀座ゲームプラザ ☆=4
山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	7,583,900	FLAP−ANP	2−7 1P
2	ワールドヒーローズ	2,148,500	ベッチョチョチョチョハゲス 村上	マッスル・パワーヘタ。
3	ワールドヒーローズ	2,072,600	オ レ	ラスプーチン 250万黙然
4	ワールドヒーローズ	1,909,300	RYU	ALL ジャンヌ あまい
5	ワールドヒーローズ	1,750,200	ぶなぱるふ君	ALL フウマ まだまだ
6	富士山バスターズ	590,400	ムシくん	芸者 1コイン ALL
7	富士山バスターズ	473,200	RYU	カブキ ラスボス
8	カプコンワールド2	862,000	B Y T	1コイン 魔法使い 87%
9	ファイナルラップ3	2′17″63	C&P−ILM㋯	フランスGP
10	バーチャレーシング	3′14″40	T.K	BIGINNER

ガレージキャロットたまプラーザ店
神奈川県横浜市緑区美しが丘1−5−8 ☎(045)903-4056 ☆=7

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス(ローザ)	9,642,560	RSY	ALL 以下全ゲーム標準設定
2	ブランディア	6,086	YASくん	レツ・ゼン
3	爆裂ウイング	1,575,520	NOV	4面 55%
4	ソルダム(ノーマルモード)	2,286,920	NOVI	レベル39
5	ソルダム(セキーロモード)	877,570	NOVIE	レベル47 ライン165
6	爆裂クイズ魔Q大冒険	410,000	京王閣大怪獣−みわ	ALL 87%
7				
8				
9				
10				

ゲームセンター101&遊
新潟県新潟市小針上山6−12 ☎(025)233-3881

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス(ザン・高原)	11,892,600	瑪羅門FAI	ALL㊊㊒
2	アンダーカバーコップス(マット)	11,815,500	瑪羅門FAI	ALL㊊㊒
3	アンダーカバーコップス(ローザ)	11,053,450	井上[illegible]	ALL㊊㊒
4	バース(ファジィ)	7,272,800	岩ゴリ	ALL 残×3 ㊊付き
5	バース(ファジィ)	7,203,100	あさげ㊙	ALL 残×3 ㊊付き
6	バース(フロント)	6,926,800	岩ゴリ	ALL 残×3 ㊊付き
7	超時空要塞マクロス	6,251,900	AMP−PYU㊇㊄	STAGEラスト 1UP×3 ㊊なし
8	G.I.ジョー	3,377	いやっほう	ALL
9	タンクフォース	882,200	HYORA	ALL 残×2 1UP×3 5設
10	チャリオット	3,840,400	AMP−RYO㊇㊄	ALL 残×4 ㊊付き

オレンジハットとなみ店
富山県砺波市新又147−1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス	13,478,450 ALL	大阪の網村君へ	夢を追い求めるロマンチストだから
2	ジェミニウィング	1,607,850 ALL	PポジションCR−X ACB−KET	な、分かんない事はどんどん聞いて吸
3	戦場の狼	94,300	稔久…「ひとめぼれしたんですけどどーして	収しとけよ。」「矢張生です?病気に
4	セクションZ	614,460 3−3	いいか分りませんねん。」滋…「まあ、Aぐら	なりません?」「心配無いよ稔久、
5	プラスアルファ	229,900	いままでなら。」「それ、痛いんと違います?」「	それだったら滋はとうに死んでる」
6	[illegible]虎の拳	400,120 10人目	いや、愛をかわすロづけとゆ〜ものはね…。」	「いや、でも僕、初対面の娘にいき
7	デッドコネクション	17,950 R−2	「ええ!いきなりロつけるんですか?」「だ	なりア●ルなんてよーけしませんわ
8	ベラボーマン	178,150	ってそーしなきゃ…?」「いや〜僕知りません	。」「違あうっ!」この物語はフィ
9	G.I.ジョー	1,872	でしたわ、勉強になります。」「??」相…「	クションです実在の人物等とは関
10	アラビアンマジック	6,240	稔久、滋はな人生のスペシャリストであり	係無い…!と思います

ハイスコア通信①
―お店から―

●ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
只今、ヴィクトリアフレンズを募集中！詳しくは当店まで来てください。

●プレイランドファンタジア（秋田）
この文を書いている次の日はドラクエVの発売日。おもちゃ売場、混むだろうなあ。いつも開店ダッシュで来るお客様もこの日ばかりは…（デパート内ゲーセン、Fromファンタジア）

●ファミリーランドカーニバル（福岡）
秋も深まり、読書、行楽に最適な季節となりました。ゲーメストファンの方もあちこちのゲーム場に足を運んでいると思いますが、何の辺徹もありませんが、会津路に立寄ってみませんか。従業員一同歓迎致します。声をかけていただければ、観光バスのガイドに敗けず、会津路の良いところをお教えいたします。

●ゲームランドスカイシアター（埼玉）
最近、常連の間では、某アニメがはやっています。まったく困ったものです。何とかしてください。 by店長（実は首謀者）

●イエローバット（愛知）
今オススメは、ガンバスターで対談だ！奴等の尻をおいかけろ！ガンバスターズメンバー募集中でーす（冗談だけど）これはマジで面白いで!!

君こそゲーメスト！

その2

ウォリアーブレード	ラスタン	必454,450	EXCEL-KUMA	キャッスル&YOU²（東京）
	ソフィア	必450,330	Mr. しおしお君	
	デューイ	必381,630	EXCEL-KUMA	
エアレスキュー		269,000	ESSAY-SID㊥	ハイテクセガ高崎（群馬）
ニンジャコマンドー	レイア連付き	4,505,310	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	レイア連なし	4,249,480		
G. I. ジョー	連なし	3,566	超つまんねー名古屋 IML-ベットン君㊀	キャノン最前線（愛知）
ミューテイションネーション	連付き	3,220,000	はやく国際陸上おわれ HST-㊄SPT	荏原ゲームコーナー（東京）
	連なし	3,211,400	UFOキャッチャー ゲロウマ！㊁かずひさ	
アラビアンファイト	シンバット	連必63,320	ホテルで変身!! 「彼女の㊙に大穴」船長	ハイテクセガ高崎（群馬）
	ラマーヤ	32,390	DEVICE-てってけ炎	ジャンボ&ABC（大阪）
	ゴルドー	連必29,960	このまま引き下がれん!! ESSAY-ABN㊕	ハイテクセガ高崎（群馬）
ソニックウィングス	F-18	連1,326,200	CYCLONE-KIW	個人申請　タイトーイン002スタジアム（大阪）
	F-14	連1,648,100	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	FSX	連1,322,900		
	F-15	連1,452,600	ぱるとりっ君㊝屋	個人申請　タイトーイン002スタジアム（大阪）
	AV-8	連1,549,500	CYCLONE-HURRICANE屋	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	IDS	連1,526,400	春麗だけは離さない！ AXIOM-XNM㟢	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	AJ-37	連1,625,900	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	JAS-39	連1,376,900	CYCLONE-KIW	個人申請　タイトーイン002スタジアム（大阪）
ヘクシオン	ビッグ最短ライン	191	CYR-TEM㊙	ゲームセンターコパ（神奈川）
	ロング最短ライン	1,071	明石屋たるる☆	チャレンジバンバン（愛媛）
	スラッシュ	350,326	消滅の危機迫る!? EGC-㊍MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）
スターブレード	連付き	2,312,000	ブーはえーのう。 TYRANT-KEN	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー（東京）
デスブレイド	連なし	1,075,750	君のハートを狙い撃ち 娯楽の王者セガ船橋店	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
ストリートファイターII	ブランカ連付き	1,840,100	あと7万！誰がやって FSC-EST	サブカルチュア（福岡）
	ケン	連1,731,900	来月あたりは超激戦かもしれない㊋	
	ダルシム	連1,782,100	マスク1号（MSK）	
空牙	シルフ連付き	4,926,280	HYAKU-UGF屋	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ラストリゾート	連なし	832,900	MOL	キャノン最前線（愛知）
ブロックブロック	ビギナーコース	100,370	AIM	個人申請　TVスポットポテト（大阪）
ストリートファイターIIダッシュ	ダルシム	1,584,300	ジャイアンが決め手!! ㊀-SATSUMA	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
コズモギャング・ザ・ビデオ		連26,058,140	㊙Vーシステム内定記念 ベジータ㊕	個人申請　ハイテクセガ神戸（兵庫）
Bラップボーイズ		トップ6,419	レッドさつま生出演!! ㊀ラッパー	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
ボンバーマン	ノーマルゲーム	連16,053,400	Dr. UYK	個人申請　タイトーイン002スタジアム（大阪）
サンダークロスII	サンプルVer.連なし	6,702,210	もういやだ!! ROBOCOP㊕	サブカルチュア（福岡）
グランプリスター	モナコ	4′29″76	あいちゃん復活！ WAD-GC-WISEⒶ	個人申請　アップル流通店（静岡）
D. D. クルー	2PVer.キング	409	シビレル！ゲーム王国 八千代PLカーニバル	個人申請　ハイテクセガ葛西（千葉）
ブロクシード	ライン数連なし	485	とても良い店!! 遊びに来てね!!のRAN	個人申請　モーゼ東小金井店（東京）

回り方の問題が大きいようですが、これでは集計や☆の意義を取り沙汰されそう。

ニューゲーム以外では、フィグゼイトで続々1千万点が達成されています。残るはGX-026とアガサ・ボルドゥのみ。いずれも時間の問題か!?

アンダーカバーコップスは、先月から好位置につけていたプレイシティNASA杉本町店が、一気に抜け出て3キャラ独占。おめでとう。

達人王は2-5まで伸びました。果たして2周目もクリアできるのか?がんばれ！

スーパー上海は同一プレイヤーが3コース独占です。ヘクシオンといい、ソルダムといい（来月トップ取りそう）、パズルは荏原が強い。

毎月更新されるソニックウィングス。今回はすべて大阪のスコアで埋まりました。阪神コケても大阪パワーは衰えない!?

今月の10店未満は、アラビアンマジック（申請数によってはキャラ別）、ガンバスター（同）、ソルダム（ノーマルとセキーロの2モードで集計）、バーチャレーシング（AT、MTまとめて、3コース別にゴールタイムで集計）、バッキーオヘア、ジンジンジップ、ブランディアです。

来月からハイスコア集計上のルールを一部改正予定です。変更点は次号でお伝えします。

ゲームインセガ高岡 ☆＝4

富山県高岡市末広町元畑50－1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス	12,744,900	BAL三鳥	ALL マット使用
2	アンダーカバーコップス	12,572,740	ばんぷうTIYO	ALL ローザ使用
3	アンダーカバーコップス	12,482,430	春風麗華㊎'92	ALL ザン使用
4	デザートブレイカー	164,110	ヒグチキミコ	3面 連なし
5	サイレントドラゴン	3,395,700	NAT	最終面 カトー使用
6	ストリートファイターII'	906,200	宇都宮大学の森戸はスケベなおやじByJJ	ALL ダルシム使用
7	ハチャメチャファイター	4,243,810	わん!	4面　連つき EASY設定
8	魔法警備隊ガンホーキ	457,800	Mag	5面
9	サンセットライダーズ	242,350	あきふじさんとし先生が良い激烈李元	5面
10	8月16日(日)第3回 ストリートファイターII'大会	異種格闘技戦優勝 四天王戦優勝	藤橋　円くん 山村　友洋くん	ガイル使用 ベガ使用

HI-TECHSEGA金沢店 ☆＝42

石川県金沢市片町1－3－9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス㊥	8,143,000	すさまG－しゃちょうの弟子㊤	全台工場設定 ALL　2P側
2	ワールドヒーローズ（フウマ使用）	1,762,600	ちばやしさん毎日来い	ALL ノーマルモード
3	ワールドヒーローズ（ハンゾウ使用）	1,654,400	ちばやしさんちゃんと来い	ALL ノーマルモード
4	ワールドヒーローズ（ジャンヌ使用）	1,852,900	ちばやしさんこまに来い	ALL ノーマルモード
5	ワールドヒーローズ（ドラゴン使用）	1,552,000	IKD－はっちょ～!!㊙	ALL ノーマルモード
6	ワールドヒーローズ（M・パワー使用）	1,635,200	IKD－ナンバー1!!㊙	ALL ノーマルモード
7	ソニックウイングス（F－18使用㊥）	568,200	夜光人間㊙	2－1 ロケット
8	ソニックウイングス（F－15使用㊥）	735,800	赤い妖虫㊙	2－3 サル
9	ソニックウイングス（FSX使用㊥）	594,100	アスター精機（株）	2－2 サル
10	ソニックウイングス（JAS－39使用㊥）	728,400	魔人ゴング㊙	2－3 ロケット

ウィルトークTAITO金沢 ☆＝14

石川県金沢市片町1－4－11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバスター（レーザー）	2,884,700	KAZ	1コイン ALL
2	超時空要塞マクロス㊥付	7,338,600	脱走者マーチン	1コイン 2周ALL
3	アンダーカバーコップス㊥付（ZAN）	12,475,010	SPA	1コイン ALL
4	フィグゼイト	458,500	SCC－天一	ST－3
5	達人王	583,590	絶対無敵!!達人王	ST－4
6	アラビアンマジック（シンドバッド）	24,121	フンガーII世	1コイン　ALL
7	スーパー上海（プロフェッショナル）	142,600	17才女子高生　長州力のお嫁さんになりたい	1コイン　ALL
8	スーパー上海（上海パラダイス）	108,700	BOO	ST3－2
9	スーパー上海（上海クェスト）	71,200	BOO	1コイン　ALL
10	デッドコネクション	54,730	タニグチ　マサ	R－4

扇が丘レジャーセンター ☆＝17

石川県石川郡野々市町86－2 ☎(0762)48－3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	8,057,500	スコアのこんねっす中村	2周　ALL
2	カプコンワールド2	1,404,800	しゃちょう㊓㊙	
3	バーチャレーシング	3′14″06	TAN	BEGINNER MT.7
4	バーチャレーシング	4′10″50	OKD	EXPERT MT.7
5	バッキーオヘア	73,400	AHO	ALL ジェニー使用
6	ジンジンジップ	857,370	B.J－やるひまがないよ	6面ボス
7	ソルダム（ソルダムモード）	10,933,480	B.J－スーパープロ	LEVEL227 LINE　692
8	ソルダム（セキーロモード）	2,296,020	新潟Yottaka	LEVEL　60 LINE　244
9	アンダーカバーコップス	11,633,580	BEL	ALL マット使用
10	アンダーカバーコップス	11,050,760	今さらだけどBEL	ALL ローザ使用

イエローハット

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9 ☎(052)452－5602 ☆＝128

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コカコーラスズカエイトアワーズ	3′15″18	R.N	完走　ベストラップ47″75
2	スタジアムクロス	2′42″16	DCC－AGAS－JJY	完走　ベストラップ39″90
3	ファイナルラップ3（イングランド）	2′16″20	WAD－ELY㊕（MFL）	完走　ベストラップ32″98
4	カプコンワールド2	3,937,500	DCC－AGAS－KACⓅ	ALL 100%×0
5	超時空要塞マクロス（2P側）	8,217,600	夜の達人王とは俺のこと!!E.Tナンバ王	ALL　1up×3 残2
6	ウルトラマン倶楽部（セブン）	1,864,600	イ.カ.ス.ゥーーー	ALL　残1
7	バッキーオヘア 4Pver.（ブリンキー）	70,200	H.I（ガンバスターズ代表者）	ALL　残0 1周設定
8	バッキーオヘア 4Pver.（バッキーオヘア）	71,600	名古屋縦シュー連合会「板垣英徳」様	ALL　残0 1周設定
9	バッキーオヘア 4Pver.（デッドアイダック）	69,850	名古屋龍王会は、十月二日で解散しました?	ALL　残0 1周設定
10	ガンバスター	9月26日より戦闘	キミも今日からガンバスターの一員になろう	アクセスコードはデモ画面をどうぞ

ゲームセンター大野プレイランド

福井県大野市陽明町1－1401 ☎(0779)65－1146 ☆＝6

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス（マット）	2,714,300	いいぞナイスガイ ESS－KEI㊥	3面ボス ㊥なし
2	アンダーカバーコップス（ザン）	2,832,650	TWO. D－ISHI!!!	3面ボス ㊥なし
3	アンダーカバーコップス（ローザ）	5,648,150	MJIX▷Sバロン	5面 ㊥なし
4	龍虎の拳（リュウ・サカタ）	231,220	ESS－KEI㊥	7面 ㊥なし
5	龍虎の拳（ロバートガルシア）	315,520	TWO. D－ISHI!!!	7面 ㊥なし
6	ワールドヒーローズ（ブロッケン）	1,785,900	MAJIX▶Sバロン	ALL ㊥なし
7	ワールドヒーローズ（ジャンヌ）	1,762,700	BY富腰　貴之	ALL ㊥なし
8	バース（1P）	6,111,900	R.K	ALL ㊥なし
9	ソニックウイングス（AJ－37）	469,000	TWO. D－ISHI!!!	7面 ㊥なし
10				

ゲームインカナザワ ☆＝12

石川県金沢市安江町3－4 ☎(0762)31－3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソード　オブ　ソダン（女）	474,525	マミー愛飲会	ALL　残×? ババババーン
2	ソード　オブ　ソダン（男）	222,075	みよちゃんのパンツたまんねっす	ALL　残×3 byブリバリ
3	タンクフォース	979,200	祝クリア　なんと5ヶ月かかった　武ちゃま	ALL 1UP×0
4	テトリス	LINE＝491	マミー愛飲会	スコア　カニスト 全消しなし
5	JOE&MAC	618,600	KRT－KOS わし、もういくっす	5－3 ラストボス
6	餓狼伝説	329,300	ブリバリへ・便造のマネしろ　㋸	ALL　AV男優 アンディ使用
7	魔法警備隊ガンホーキ	336,900	ブリバリ、元気か? エロクセ～	5面ボス
8	ブリバリ、便造のまねは?	たまんねっす	みよちゃんのパンツいいにおいっす	スーパーモナコをトレードに出すの
9	ブリバリへAVの仕事は?	わし、もうイクッす	ブリバリ　ご乱心	で、バーチャレーシングを一台入れ
10	ブリバリ、早く帰って来いよ～!!	わし、もうがまんできねっす	ウポポ族、バンザイ	て下さい。 お♡ね♡が♡い♡

プレイシティNASA杉本町店
大阪府大阪市住吉区山之内３−３−５　☎(06)694−4909　☆=72

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳（リョウ㊣つき）	682,560	Seize−いくらちゃん	ALL Px10
2	龍虎の拳（ロバート㊣なし）	640,390	Seize−いくらちゃん	ALL Px８
3	フィグゼイト（ルーシー・パメラ㊣なし）	10,000,000+α	市井無頼の徒圓団	７−６で達成 残１
4	ワールドヒーローズ（フウマ㊣つき）	2,114,900	今月はネオジオ君! Seize−KKK	ALL
5	バース（㊣なし）	9,653,700	AXIOM−H.Y[illegible]	ALL 残０ １up×０
6	アンダーカバーコップス（ザン高原㊙つき）	14,952,100	月にかわって指導よ♡ AXIOM−DEN	ALL 残２
7	アンダーカバーコップス（マット・ゲーブルス㊙つき）	15,069,700	DEN君は強いキャラばっかり使うからねえ	ALL 残２
8	アンダーカバーコップス（ローザ・フェルモンド㊙つき）	14,982,200	春麗とワルキューレの婚約者 悪死汚無−㊐	ALL 残２
9	ソニックウイングス（JAS−39㊣つき）	1,343,200	このスクーター止まんないよぉAXIOM㊒	
10	ソニックウイングス（IDS㊣つき）	1,526,400	春麗だけは離さない! AXIOM−XNM鳩	ALL １万×７ ロケット×２

ビッグキャロット京都
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447−14ジョイシティ・プランタンＢ１Ｆ　☎(075)211−4429　☆=174

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	8,775,100	GOL屋㊡[illegible]	１P側 ALL [illegible]無し
2	超時空要塞マクロス	7,597,000	まるま屋	１P側 ALL [illegible]付き
3	カプコンワールド２	3,671,600	NAK	僧侶 ·ALL 89%
4	ワールドヒーローズ	1,769,000	NAK	ラスプーチン ノーマル ALL
5	ワールドヒーローズ	1,713,500	エホバ君㊎[illegible]	マッスル・パワー ノーマル ALL
6	ワールドヒーローズ	1,556,400	“さる”でも出来ます こんなのって㋪	J・カーン ノーマル ALL
7	フィグゼイト	2,640,620	NAK	ハワード・ヤング ２−７
8	アンダーカバーコップス	12,713,220	K・U	マット ALL 残２
9	スターブレード	1,922,700	<十兵衛>	ALL [illegible]付き
10	ウォリアーブレード	404,370	[illegible]	ラスタン ALL ノーマル

キャノン最前線
愛知県岡崎市生通東１−６　☎(0564)25−2612　☆=80

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス（１P・連なし）	8,329,200	MOL	ALL １ミス ４万おち
2	バース（１P・連なし）	9,688,900	IML−UUU㊟（井口ハイパー使用）	ALL フロント
3	アンダーカバーコップス（マット）	14,026,400	8FM㊟（1480万をのがす運のない男）	ALL なさけないぞ!
4	ソニックウイングス（F−18・㊣）	1,221,200	IML−ペットン君Ⓒ	ALL
5	G.I.ジョー（ロートブロック・連なし）	3,566	超つまんね−名古屋 IML−ペットン君Ⓒ	ALL
6	ウルトラマン倶楽部（１P）	1,594,800	ちょっと敵が多いけどⓩ	ALL
7	ワールドヒーローズ（ドラゴン）	1,756,900	何か変だけどⓩ	ALL
8	カプコンワールド２（魔法使い）	たった１ミスで440万が390万になるなんて	やり込みがぜんぜんたらない人!来月は・・	ベ T M B ッ P A F
9	ラストリゾート（１P・連なし）	832,900	MOL	ALL
10	スーパー上海（プロフェッショナル）	ルーワンでとっくにクリア!	ルーワンおやじはうますぎる!! 上海の達人	店に来てクリアしてくれ。

ジャンボ&ABC
大阪府寝屋川市八坂町16−20　☎(0720)27−6102(ジャンボ)　☆=43

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド２	3,363,700	VAY	ALL 魔法使い 90%
2	超時空要塞マクロス	7,847,800	MSG−OME−ニヤリ君	ALL ２P側
3	龍虎の拳	423,340	木村サソリに来んかい	ALL RYO 参考記録
4	アンダーカバーコップス	14,399,100	END[illegible]	ALL ローザ 残×２
5	アンダーカバーコップス	13,373,900	双截龍PQR㊍	ALL 残×２ 豚×５
6	ラストリゾート	721,800	MIZよーかん	ALL
7	G.I.ジョー㊣	3,508	ドルビーサラウンドン㋕	ALL 緑のはげ
8	ファイナルラップ３（スペイン）	2′25″18	ESW−ぼのぼのⓈⒺ	ALL
9	アラビアンファイト（ラマーヤ）	32,390	DEVICE−てってけ炎翔	ALL ラマーヤ 残×０
10	ストリートファイターII′（ケン）	1,482,800	ESW−シャトーEXの廻し者	ALLP D×16 爪×０

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路１−７−12　☎(0775)62−0428　☆=20

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	達人王	1,952,480	近江からの使者	２周目４面 ノーマル
2	カプコンワールド２	3,666,900	まちゃ	ALL AV94% ピュア ワープ×１
3	超時空要塞マクロス	8,182,300	TRM−２代目 音無響子(DOM)	２周ALL ２P側 残×２
4	コカコーラスズカエイトアワーズ	3′19″95	㉖	ALL １人用
5	ワールドヒーローズ（ラスプーチン）	2,236,800	GAC−T/SHYBOY!!(ILK)	ALL ノーマルまだ甘い
6	ウルフファング（スペシャル）	3,132,600	ECM	ALL 月光
7	ウルフファング（Aコース）	1,305,000	ECM	ALL 月光
8	ソニックウイングス（FSX）	785,500	TOK−辻 [illegible]	２−３
9	ファイナルラップ３（フランス）	2′18″08	GAC−T/SHYBOY!!(ILK)	ALL
10	アウトラン（レイクサイド）	4′44″09	ソープ㊐会長ついにGT−R購入?今はCR−Xの玉木	㊏山元氏はRX−7で山中近日復活!

天野スポーツのゲームコーナー
愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56−2670　☆=６

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	X−MEN	123	EJX−GRQDK	１コイン３面 ナイトクローラー
2	バース	7,087,300	AMN	１コインALL
3	ワールドヒーローズ（ジャンヌ）	1,764,500	Y.I	１コインALL
4	ワールドヒーローズ（マッスルパワー）	1,981,200	AMN	１コインALL
5	ワールドヒーローズ（ドラゴン）	1,832,300	AMN	１コインALL
6	ストリートファイターII′（リュウ）	1,511,700	S.YASUTAKA	１コインALL
7	ストリートファイターII′（E、本田）	957,600	まこおうはルーミーのうぶなとれい、	１コインALL
8	ストリートファイターII′（バルログ）	1,243,700	Hドワーフルーミー田中!!	１コインALL
9	ストリートファイターII′（ガイル）	1,346,800	Y.HONDA	１コインALL
10	ストリートファイターII′	1,165,110	ミッキー	１コインALL

チャレンジャー関大前店
大阪府吹田市千里山東１−14−２　☎(06)389−8072　☆=41

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャレーシング（ビギナー）	3′14″09	ぱくす	マニュアル ALL
2	バーチャレーシング（ミディアム）	3′12″68	BACURA	マニュアル ALL
3	バーチャレーシング（エキスパート）	4′05″81	BACURA	マニュアル ALL
4	ジンジンジップ	1,576,380	CYCLONE−R.T	２の１ ㊣付き
5	ブランディア（ジュレーン）	4,937	たH=OFF!!	ALL
6	富士山バスター（SHOGUN）	744,000	CYCLONE−キビシーNEC	ALL
7	スーパー上海（上海クエスト）	78,200	今日はダンナのバースディ!!竹井床	ALL
8	スーパー上海（上海パラダイス）	116,400	広川しょくぱんまんの女♡竹次郎（床）	３人目の２面
9	超時空要塞マクロス	8,599,900	けーじょー	２周ALL ㊣付き ２P側
10	ソニックウイングス（まおまお）	1,338,700	ばるとりっ君㊝	さる×２ ２周ALL

ダイエーレジャーランド八木店
奈良県橿原市新賀町大学西垣内251　☎(07442)３−1212

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII′（伸至の恋人春麗♡）	1,380,500	ワルキューレと春麗の恋人 舞雷皇伸至	春麗の恋に俺の心が燃えてるぜえ!
2	ストリートファイターII′（生き残ったダルシム）	1,218,000	べガ落としてしもた屈辱! NOY	ALL 爪×１
3	ストリートファイターII′（ブランカ）（E・本田）	1,124,100 1,086,400	帰ってきた CBF・八木	くそ〜調子悪い! くそ〜調子悪い!
4	ソニックウイングス（キース☆）	722,000	私がやるといつもさるなぜ?−GONIA君	２−２ シルバーシートパワー使用
5	ソニックウイングス（１P）（ヴィリアム）（まお♪）	ヴィリアム 705,100 まお 472,800	キントキ・ニジンスキー	僕はロリコット人が好きなんだー!
6	ソニックウイングス（英国２P同時）	１P 310,200 ２P 549,000	[illegible]私待〜つ〜わの金時いつまでも待つわ[illegible]君	待つわ〜待つわ〜15分来るまで…
7	キャプテンコマンドー	（翔）251,880	金時にんちん	ALL ハガー１
8	アラビアンファイト（ラマーヤ）（シンバット）	12,980 10,350	朝倉見てるか?俺だ!春麗の恋人伸至だよ!	ムタ橋本を撃波!次はノートンだ!
9	レジオネア	アルフ263,730	TSL 消毒憎KAZ	汚物は消毒だ〜!
10	ソニックウイングス	432,700	格[illegible]団体TSL 新人	TEE−BEE

アミューズメントスペースハスラー
三重県熊野市木本町620−１こまや２Ｆ　☎(05978)９−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	1,227,000	WIZ	
2	カプコンワールド２	515,300	Wing	
3	ソニックウイングス	480,500	H・N	
4	コカ・コーラスズカエイトアワーズ	3′19″73	H・N	
5	マッドドックマックリー	10,500	キング	
6	ブレイゾン	859,300	XYZ	
7	ストリートファイターII′	993,100	EHM	E 本田
8	ストリートファイターII′	1,272,400	N・S	ガイル
9	ストリートファイターII′	1,508,200	AHO	リュウ
10	ストリートファイターII′	1,565,900	AHO	サガット

タウンスポットプレイランド
大阪府茨木市中津町４−３　☎(0762)36−5900　☆=33

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソルダム（セキーロ）	2,033,760	誘爆じゃなくて誘惑まえしまかな♡	１cALL EXTRA×２
2	ソルダム（ノーマル）	9,204,510	ばやはら	ハードスタート Lv179Ln513
3	超時空要塞マクロス㊣	8,901,800	「弟はうそつきではない!!」PO,Z㊗	１c２周ALL あと15万?
4	ジンジンジップ㊣	1,598,100	CYCLONE−R.T	１c２周目１面
5	バース㊣	10,284,600	CYCLONE−NEC	１cALL
6	サンドスコーピオン㊣	6,338,800	HKR	１c２周ALLノーミス１周211万だめ
7	富士山バスター	865,300	CYCLONE−NEC	１cALL芸者 DKO×１四天王超ニゲ
8	龍虎の拳	676,060	UDandヨガ 西村♡	１cALLリ[illegible]ウ
9	スタジアムクロス	2′47″37	まえしまかな♡	緑 完走
10	ストリートファイターII	1,569,300	今からまたがんばりますEBI君	RYU １cALL Px21ブランカロス

タイトーイン002スタジアム
大阪府豊中市玉井町１−１−35ライオンズマンション102号　☎06(844)0586　☆=84

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	フィグゼイト（ハワード・ヤング連付）	10,000,000+α	CYCLONE−R.T	７周目３面で達成 628エリア
2	フィグゼイト（ルーシー・パメラ連付）	10,000,000+α	CYCLONE−R.T	７周目３面で達成 残８
3	フィグゼイト（ハヤテ・ジグラギ連付）	10,000,000+α	CYCLONE−R.T	７周目２面で達成 617エリア
4	ソニックウイングス（F−14連付）	1,648,100	CYCLONE−KIW	２周ALL １万×２
5	ソニックウイングス（AJ−37連付）	1,625,900	CYCLONE−KIW	２周ALL １万×10
6	ソニックウイングス（FSX連付）	1,322,900	CYCLONE−KIW	２周ALL １万×１
7	ソニックウイングス（AV−８連付）	1,549,500	CYCLONE−HURRICANE屋	２周ALL １万×１
8	ニンジャコマンドー（レイア連付）	4,505,310	CYCLONE−KIW	ALL
9	ニンジャコマンドー（レイア連なし）	4,249,480	CYCLONE−KIW	ALL
10	空牙（シルフ連付）	4,926,280	HYAKU−UGF屋	２周ALL ノーミス

ハイスコア通信②
—お店から—

●ジャンボ&ABC（大阪）
当店の常連には、ゴールデン・ラッキーの愛読者が多く会話がすっかりホマイリーしてます。ふう。by担当。

●タウンスポットプレイランド（大阪）
当店では、ニューゲームの入荷が多くてスコアラーがおいつきません。みなさん是非やりにきてください。

●イーストランドファミリーガーデン（岡山）
㊞体の数が少しふえました。せまくなりましたが、あとはソフトしだい…（?）
沖縄はすずしかった?㊥

●ゲームハウスカントリーボーイ（広島）
懐しのゲームとして、今度は、ギャプラスを入れてみました。それと、もっと懐しいブロック崩しも入れています。（１回10円）

●サブカルチュア（福岡）
NEC氏、UGF氏、CST氏、来店ありがとうございました。また今度是非おこしください。by常連一同。

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
うちのゲームセンターでは、達人王をビィマナ王とよばれています。ビィマナ王攻略チームがあってはきながらやっています。

ヒットゲームBEST10

ダッシュ人気安定

今回は71店9月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIIダッシュ	930	カプコン
2	2	ストリートファイターII	530	カプコン
3	―	カプコンワールド2	463	カプコン
4	―	超時空要塞マクロス	419	バンプレスト
5	3	ワールドヒーローズ	273	アルファ電子/エス・エヌ・ケイ
6	―	龍虎の拳	260	エス・エヌ・ケイ
7	6	ファイナルラップ3	206	ナムコ
8	4	バース	191	カプコン
9	5	アンダーカバーコップス	189	アイレム
10	7	達人王	187	東亜プラン/タイトー

11位	12位	13位	14位	15位
ソニックウィング 153	富士山バスター 111	スーパー上海 93	スーパーワールドスタジアム'92 86	コカ・コーラ スズカ8アワーズ 86

インカム中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIIダッシュ	927	カプコン
2	2	ストリートファイターII	554	カプコン
3	―	カプコンワールド2	425	カプコン
4	―	超時空要塞マクロス	306	バンプレスト
5	4	ファイナルラップ3	292	ナムコ
6	3	ワールドヒーロズ	279	アルファ電子/エス・エヌ・ケイ
7	―	龍虎の拳	194	エス・エヌ・ケイ
8	8	ソニックウイングス	176	ビデオシステム
9	5	アンダーカバーコップス	169	アイレム
10	6	バース	166	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
スーパーワールドスタジアム'92 161	達人王 148	コカ・コーラ スズカ8アワーズ 131	スーパー上海 125	爆裂クイズ魔Q大冒険 101

新作ゾクゾク

今月はストリートファイターIIダッシュ、ストIIの上位2機種は変わらないものの、新製品が続々とベストテンに入ってきて、大きく順位が変わっています。

先月、初登場でストIIに迫る勢いだったワールドヒーローズですが、少し順位が落ちて人気5位、インカム6位になりました。発売当初のダッシュは止まって、人気は落ち着いた感じです。新作に点数を奪われた感もありますが、今後は安定した人気を保っていくのではないでしょうか。

ワールドヒーローズに代わって上位に上がってきたのがカプコンワールド2と超時空要塞マクロスです。カプコンワールド2は長く発売が待たれていたクイズゲームで、クイズゲームの火付け役となったカプコンワールドの続編です。カプコンのおなじみのキャラクターがたくさん出てきて、楽しい感覚が受け継がれています。

さらに、問題をランクべつにして難しい問題は最初は出てこないようにするなど、細かい工夫がされています。その分ロングヒットが期待できそうです。

超時空要塞マクロスは、人気、インカム共に4位に入ってきました。派手なグラフィックと易しい難易度という点が好調の原因か。しかしあっさり味のゲームなので、今後は一般プレイヤーをどこまで長くプレイさせつづけることができるかがポイントになりそうです。

期待十分!! 龍虎の拳

SNKの龍虎の拳も新製品でベストテンに入ってきました。まだ発売されて間がなく、入荷されていないゲームセンターもあるようです。それを考えると出だしはまあまあと言えるでしょう。

ゲーム内容はワールドヒーローズとは少し違って、気合いゲージや挑発、ガードのシステムなど独特な部分がかなりあります。ストIIのシステムに貫かれた人には最初分かり辛いかもしれません。攻略法が広まっていくにつれ、さらにやり始める人が増えていくのを期待したいです。

来月はドギューン!!、天地を喰らう2が発売される予定です。この2つが入ってくるとまた順位が変わりそうです。



千葉県　ネオジ男くん

ゲームセンターピノキオ

兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685　☆=24

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ (J・カーン)	1,231,600	月の光に導かれ～♪ たくう?Mr. TAK	ALL
2	カプコンワールド2 (魔法使い)	501,600	何度もめぐりあう～♪ たくう?　ふんじーん	ビギナースタート 84%
3	フィグゼイト (GX－026)	2,123,020	Mr. まらさし君㊕ (WIZとも言う)	2－3 …ケチ
4	デッドコネクション (フィリップ)	56,050	もーいや、やめやめ SVR－YAG	R・4 お笑いスコア
5			……NEWゲームは 入らへんわ、誰もハイ	
6			スコアだそうとせんわ ……どないやって10	
7			機種も書けと?んー。 (たこ)	
8				
9				
10				

ジャスコ川西店プレイランド

兵庫県川西市小花1－6－16　☎(0727)59－7464　☆=7

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド2 (ネコ)	3,605,300	ト部兼好	ALL 91%
2	ワールドヒーローズ (ジャンヌ)	1、755,800	バルログ撲滅統一教会 教祖ISHTAR	ALL　会員?名 ピンタの帝王
3	ワールドヒーローズ (マッスルパワー)	1,701,000	穴埋め闘3年ベテラン 教祖ISHTAR	ALL　初プレー エステの帝王
4	ワールドヒーローズ (ハンゾウ)	1,566,200	家康参上!!	ALL
5	ワールドヒーローズ (ドラゴン)	1,434,100	家康復活!!	ALL
6	バース (ファジー使用)	5,750,200	森下学	29面
7	バース (フロント使用)	5,403,900	森下学	30面
8	アンダーカバーコップス (ローザ)	14,566,000	ぷりざあどりい	ALL
9	ボンバーマンワールド (ノーマル)	1,564,200	岩崎	ALL
10	コスモギャング ザビデオ	17,380,590	森下学	ALL 100×1

川島玩具店

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411　☎(0794)42－0094　☆=19

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス (AS－37)	932,500	SUR－YUN㊞㊢	2－5ボス
2	ソニックウイングス (IDS)	879,100	RIN	2－5
3	ソニックウイングス (AV－8)	799,400	RIN	2－4
4	ソニックウイングス (F－15)	504,800	G・WAX－KRO	1－7ボス
5	ソニックウイングス (F－18)	445,000	G・WAX－WIN	1－7ボス
6	ワールドヒーローズ (M・パワー)	1,895,300	G・WAX会長－TAN	ALL P×10
7	ソニックウイングス (FSX)	397,400	G・WAX－WIN	1－8
8	ストリートファイターII (ケン)	1,388,400	GAL	ALL P×20
9	ラストリゾート	457,900	G・WAX－WIN	2－4
10	餓狼伝説 (アンディ・ボガード)	353,900	RIN	ALL P×10

イーストランドファミリーガーデン

岡山県津山市川崎147イーストランド別館　☎(0868)26－2527　☆=10

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	G.I.ジョー (寿:㊤なし)	2,593	沖縄で謎の花売りばあちゃんに遭遇　Ⓒ前田	1コインALL ひめゆり近くで
2	ファイナルラップ3 (フランス)	2′24″21	飛行機ゆれた　気分は ゲロ～ボヤ～ボッボッ	1コイン完走 運転ヘタ!リピー
3	ファイナルラップ3 (イングランド)	2′20″80	沖縄土産は米軍売却の バズーカ砲なんに使う	1コイン完走 わからーん15秒
4	ワールドヒーローズ (J・カーン)	1,222,600	奈良産業大学ゲーム同好会の方々ありがとう	1コインALL ノーマルモード
5	トライゴン (㊤あり)	1,156,750	今度某誌でライター やります　AD田中	1コイン2－4 どうぞよろしく
6	ゲイングランド	31,875,625	今はやりの なかがいちーBEE	1コインALL 150秒設定
7	クイズ三国志 (孫権仲謀)	1,049,400	龍虎はピヨってるで はなくゲロってるⒸ前田	1コインALL ㊣87.6%
8	ぶたさん (1Pぶたさん)	1,008,411	うおー世田谷区の住 人玉川髙島屋状態一つ貫	1コインALL かせぎなし運あり
9	子連れ狼	138,600	うおっ大五郎が逃げたい かん飼育係の使命が	1コイン3面で 死イカすけどムズい
10	ギャルズパニック (永パなし)	412,300	今、ゴルフに燃える SYS－風来坊	1コインALL ベリーハード設定

ゲームハウスカントリーボーイ

広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37　☎(082)872－1605　☆=6

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース	6,529,200	WAD－砂沙	ALL　残1
2	超時空要塞 マクロス	7,432,300	WAD－砂沙	ALL　2P側
3	ファイナルラップ3	2′26″83	ヘアーサロンエキ LOVE裕子	サンマリノ
4	ファイナルラップ3	2′17″22	ヘアーサロンエキ LOVE裕子	フランス
5	リブルラブル	1,273,150	まるちゃん、非常国家公務員の夏	キセキ17回 27面
6	ギャプラス	777,700	やったネ、ゴトえもん	RD52
7				
8				
9				
10				

スーパーアカトンボ
福岡県福岡市東区香椎駅前1−10−10　☎(092)682−0555　☆=15

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII´	1,413,900	BEL	春麗クリア、ハード④
2	ストリートファイターII´	1,309,800	Jm、K	爪×1　1コインクリア
3	ストリートファイターII´	874,600	いおりちゃん	バイソンクリア
4	超時空要塞マクロス	6,522,500	不老不死よたろう	2周目7面
5	ソニックウイングス	1,302,500	Rocさんサンキュー KFC−LIM㊎	AJ−37使用 2周ALL
6	ボラックス	3,180,800	DDT連合会幹部	あんなものよけられるか　8面
7	スーパー上海			
8	ニンジャコマンドー	2,437,600	SUR−A!MI	ジョータイガー ALL、残0
9	ワールドヒーローズ	1,136,800	コマアサ	ジャンヌ 1コインALL
10	バース	2,945,105	まさ君元気です。	15面

ウィルトークタイトー大街道&空港店
愛媛県松山市大街道1−6−4　☎(0899)33−6806　☆=22

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アラビアンマジック（リサ）	25,467	SUR−松山永住宣言 Y.M㊙	ALL　残×2 残ランプ×3
2	デッドコネクション	192,140	SUR−史上最淫のメニュー　R.T㊙	7面ボス
3	ナイトストライカー（Q）	66,712,010	SUR−ギョーザ15人前クリア　Y.M㊙	P×5 17分
4	ナイトストライカー（R）	70,341,480	SUR−脳死の倫理学 Y.T㊙	P×5 サムソン×2
5	ナイトストライカー（S）	83,092,090	よゆう（本物）	P×5　S×7
6	ドラゴンセイバー（ライフ3）	1,024,250	SUR−スカトロバラダイス研　Y.M㊙	ALL　ノーミス 残6
7	スプラッターハウス	506,300	SUR−よかチンパワー Y.M㊙	ALL 来店記念
8	ヴォルフィード	9,999,990	SUR−初達成記念 Y.M㊙	ALL とばし×1
9	ローリングサンダー	391,180	SUR−三瀬健三郎をさがせ!　GIN㊙	ALL　早くもどって来いよ!
10	ASO	2,527,420	SUR−きしゃない◯山研　ARX㊙	ALL

オキモト
広島県広島市西区南観音3−15−3　☎(082)292−1473　☆=5

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳	399,840	すほー	ALL　リョウ使用
2	カプコンワールド2	571,400	DALEDA	
3	達人王	1,201,160	IAC−MAK	6面　連付
4	ワールドヒーローズ（ブロッケン）	1,231,600	Y.Y	ALL
5	ワールドヒーローズ（フウマ）	1,177,700	Y.Y	ALL
6	バース	7,371,700	DALEDA	ALL　連付
7	ウルフファング			
8	コットン	1,083,000	STAR	1周ALL　連付
9	ミューティションネイション	316,800	SHO	3面
10	ストリートファイターII´（ダルシム）	1,355,900	BAX	ALL

ホワイトハウス箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6−1−2松本ビル　☎(092)641−9415　☆=7

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス㊎	8,743,100	INDICK−APL	ALL　2P側使用
2	富士山バスター（芸者）㊎・㊥	1,131,300	G.M.C.やちょ	ALL　ドロー×3
3	富士山バスター（カッパ）㊎・㊥	975,000	銀玉親方	ALL
4	富士山バスター（忍者）㊎・㊥	754,900	G.M.C. パッキーオヘア	ALL
5	バース㊎・レバー㊎	9,894,700	CYCLONE−NEC	ALL
6	カプコンワールド2	3,767,700	WGFC−SIN	ALL　魔法使い92%
7	アンダーカバーコップス	12,275,990	SHI	ALL　1ミス
8	ストリートファイターII（ブランカ）㊎	1,806,100	G.M.C.やちょ	ALL P×21 D×54　爪×6
9	ストリートファイターII（ダルシム）㊎	1,766,700	JKR	ALL℗　爪×7 D×51
10	ストリートファイターII（ケン）㊎	1,707,400	えじまくん	ALL℗　爪×2 D×54

チャレンジバンバン
愛媛県松山市道後樋又4−29　☎(0899)24−5583　☆=36

	GAME	HI－SCORE	NAME°	備考
1	超時空要塞マクロス㊎つき	8,142,700	K・S仙人 あと◯◯万	2周ALL 1P側
2	カプコンワールド2	3,876,000	FAD−JAN&IDA　あと50万+α	1c ALL 91%
3	バース㊎つき	9,070,700	明石家たるる☆	ALL
4	ウルトラマン倶楽部	1,798,100	わいわい	ALL レオ
5	ヘクシオン（ロング&ワープ）	ライン=1,071	明石家たるる☆	1000万
6	達人王	1,714,360	長田仙人	2−2 また来てください
7	ワールドヒーローズ（J・カーン）	1,641,000	東方仗助	ALL
8	爆裂クイズ魔Q大冒険	414,600	話になりません。2000点とれない	1c ALL 89%
9	富士山バスター（将軍）	636,800	スバルくん えむちー	ALL P×6
10	富士山バスター（さぶ）	607,700	FAD−PIA−JAN	ALL P×5

アメニティスペースOZ
山口県小田野市西高泊664−3　☎(0836)84−4364　☆=26

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ3	2′20″00	㋚㋛88・・・	フランス　宇部店
2	ファイナルラップ3	2′21″95	K.	サンマリノ　山口店
3	バーチャレーシング	4′10″53	S.Kプロ	エキスパート　山口店
4	バーチャレーシング	3′15″12	S.Kプロ	ビギナー　山口店
5	超時空要塞マクロス	7,553,900	クミコ　ファンクラブ会長　L!!	1c2周ALL 連付　南小倉店
6	カプコンワールド2	1,161,600	スネ&コモエスタ赤坂	まほう使い　宇部店
7	パッキーオヘア（ダック）	69,350	ZIO	1c ALL 連無　山口店
8	富士山バスター将軍	499,300	プリティ何でも君!!	1c ALL　南小倉店
9	バース	8,924,900	SEE	1c ALL 連無　山口店
10	スーパー上海（上海クエスト）	84,800	フッフ〜ン㋚㋛ MRC	1c ALL　南小倉店

PLAY−HOUSEアスカ
佐賀県伊万里市浜町五番街アスカビル2F　☎(0955)23−2895　☆=3

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII´	1,078,600	I PA−KN	ALL ダルジム
2	アンダーカバーコップス	5,299,860	I PA−KN	S−5 ザン
3	サイレントドラゴン	1,425,100	I PA−KN	S−2 ソニー
4	Bラップボーイズ	854	I PA−KN	S−1 PAN
5	達人王	637,540	Mr−B,D	S−5
6	ニンジャコマンドー	2,446,010	Mr−KAWASAKI	ALL ジョー
7	G.I.ジョー	2,103	Mr−KAWASAKI	ALL スネーク
8	キングオブモンスターズ2	73,010	Mr−E−Jr	S−3 ガイ
9	デスブレイド	297,250	I PA−KN	S−7 ゴーシム
10	ストリートファイターII	1,514,100	OGA−OWA	ALL ガイル

モンキーハウス本館
福岡県福岡市六本松2−6−7　☎(092)731−0053　☆=135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アラビアンマジック	26,201	LARU−POO	ALL　残1 シンドバッド
2	カプコンワールド2	4,528,600	G・M・C・みやさん	ALL　95% 魔法使い
3	富士山バスター㊎（芸者）	1,040,300	G・M・C・やちょ	ALL ドロー×3
4	富士山バスター㊎（将軍）	860,200	G・M・C・R−I	ALL
5	富士山バスター㊎（侍）	751,500	G・M・C・ばんだ	ALL
6	富士山バスター㊎（かっぱ）	1,012,400	G・M・C・R−I	ALL　初クリア
7	ソルダム（ノーマルモード）	8,793,350	G・M・C・R−I	レベル131
8	バーチャ・レーシング（ビギナー）	3′13″28	G・M・C・HSA	ALL
9	バーチャ・レーシング（ミディアム）	3′11″03	G・M・C・HSA	ALL
10	バーチャ・レーシング（エキスパート）	4′05″53	G・M・C・HSA	ALL

ゲームゾーン灘町店+ラピタランド
鳥取県米子市灘町2−52　☎(0859)22−9748　☆=11

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アラビアンファイト	10,051	MOL	アクシャル 7面
2	ワールドヒーローズ	1,890,000	FERRARIF　92A	ジャンヌ ALL
3	超時空要塞マクロス	6,617,800	MOL	ノーマル ALL
4	テキパキ	1,641,720	矢倉	212レベル
5	サイレントドラゴン	1,717,100	ヤワラ	ノーマル ALL
6	スーパー上海（パラダイス）	135,300	西村	4面
7	ストリートファイターII´	1,197,800	フデイア	シュンレイ
8	富士山バスター	193,000	A・O	イージー設定
9	コカコーラ スズカエイトアワーズ	3′21″46	MSR	ノーマル
10	ファイナルラップ3			

サミーハウス
長崎県島原市白土町1033−6　☎(0957)62−4547　☆=3

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ（ブロッケン）	2,089,400	C−BOLT−VIC	ALL ノーマル
2	ワールドヒーローズ（M.POWER）	1,778,800	M.K	ALL ノーマル
3	ソニックウイングス（AJ−37）	901,000	M.K・	2−4
4	龍虎の拳（RYO）	285,890	S君!就職試験合格おめでとう!果たして無	スコアがない
5	龍虎の拳（ロバート）	270,570	事に卒業できるのかな、それだけが心配で…	スコアがない
6	龍虎の拳（ロバート）	281,570	飲むんだったらUCC.	スコアがない UCCのコーヒー
7				
8				
9				
10			NewGameがありません…	来月こそはまじめに

サブカルチュア
福岡県筑紫野市宮田町581−6黒崎ビル　☆=28

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ケン・㊎付）	1,731,900	来月あたりは超激戦かもしれない　㊛	ALL　㊛ D×56　爪×2
2	ストリートファイターII（ブランカ・㊎付）	1,840,100	あと7万!誰かやってFSC−EST	ALL　ケン落ち D×66　爪×2
3	ストリートファイターII（ダルシム・㊎付）	1,782,100	マスク1号（MSK）	ALL　㊛ D×55　爪×7
4	超時空要塞マクロス	8,230,600	三日坊主のROC㊎	ALL（2P側）㊎なし
5	ワールドヒーローズ（ブロッケン・㊎付）	2,173,100	剣匠	ALL P×13　D×3
6	ソルダム（ノーマルモード）	4,509,920	JDA−RGL	レベル−111 ライン−286
7	グラディウスIII	3周目5面	また来年会いましょう! SUR−Y.M	B−FF使用 無敵なし　㊎付き
8	バース㊎つき	10,032,400	ROBOCOP㊎	ALL　残×1 1UP×1
9	サンダークロスII（サンプル・ランク5）	6,702,210	もうイヤだ!! ROBOCOP㊎	（9−4）2P側 ㊎なし
10	サンダークロスII（サンプル・ランク5）	8,375,870	ROBOCOP㊎	（10−6）㊎付き

ジョイランドタイトーイン
島根県松江市津田町5−1−9　☎(0852)26−6236　☆=8

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	フィグゼイト	2,893,250	ABE	忍者　2−7
2	フィグゼイト	1,534,640	ABE	ハワードカング 2−1
3	アンダーカバーコップス	7,111,560	KIN　悪かったな橋本	ザン使用
4	レゾン	197,800	ミラクル◯太　ひできさーん　こりっ!	4面ではまった
5	ナイトストライカー	67,304,060	EEL	Pゾーン　PB−5 SH−6
6	グランプリスター	4′34″66	ばぴょん	(GER) 1人プレイ
7	戦場の狼II	999,990	ABE	ALLカンスト
8	リブルラブル	1,748,030	ばぴょん	34面　B=23
9	ゲッタウェイ	304,056,190	TILTを5回こわしたOMO	EXTRAボール 4回
10				

ゲームキャロット住吉
長崎県長崎市千歳町11−6　☎(0958)47−3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII´	1,322,200	居原　寛典	オールよびこおせえ
2	アンダーカバーコップス	9,466,130	久原　義文	大学生 ラストボス
3	ストリートファイターII´	362,000	吉田　耕太	中3年生 9人
4	ストリートファイターII´	1,179,500	松隈　佳行	クリア 予備校生
5	ストリートファイターII´	789,200	前田　道	ALL 中2年生
6	セイブカップサッカー	33点	山中　智徳	7面 ヨビコオセイ
7	ソニックウイングス	183,900	安楽　弘輔	3面 よびこおせえ
8	ストリートファイターII´	980,000	浜田　匠平	ALL 中2年生
9	ストリートファイターII´	463,010	吉田　耕太	中3年生 6面
10	ストリートファイターII´	594,900	浜里　大介	伊敷中学2年 ALL　夏休み

ゲームインプラザオリンピアン
福岡県北九州市小倉区京町2−6−7　☎(093)521−2040　☆=18

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII´	1,423,600	ウエアー	1cALLツ×1 P×21　KEN
2	バース	2,946,500	B−M	1c17面
3	ワールドヒーローズ	803,000	BCD'S MAN	1c　バトル6 ジェシカ使用
4	アンダーカバーコップス	2,002,160	1K−WAVE	1c　2面ボス
5	ウルトラマン倶楽部	894,900	1K−WAVE	1c4−5
6	カプコンワールド2	3,817,800	JUN−KURI	1c ALL
7	超時空要塞マクロス	7,350,500	G・M・C・DURAN	1c1P側使用 2−7のボス
8	ストリートファイターII´	1,175,000	T・T	1cALL リュウ使用
9	ストリートファイターII´	1,162,516	高山倫光	1cALL ガイル使用
10	超時空要塞マクロス	6,252,700	G・M・C・DURAN	1c2P側使用 2−7

ゲームシティーDADA
島根県出雲市天神町70−12　☎(0853)21−8477　☆=4

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII´	1,417,400	リュウ　ケン 愛好会会長KEN	ケン使用
2	ストリートファイターII´	981,800	コズモ王DRW	ダルシム使用
3	ボンバーマンワールド	1,574,300	MAP	5面ボス
4	ニンジャコマンドー	2,418,310	OYZ	1コインALL
5	フィグゼイト	433,610	ルパン	はげおやじ使用（ホーン）
6	ウルフファング	1,314,270	RPM−EXEIV	STAGE 8 タイプ16
7	スーパー上海（プロフェッショナル）	45,400	夜ふかしをしてしかられた月	STAGE 4
8	コスモギャング・ザ・ビデオ	8,261,910	コズモ王DRW	30面
9	クイズ地球防衛軍	418,400	RYU	正解率70%
10	サンダードラゴン	5,263,200	OYZ	2周忘れた面

てあたりしだいゲームリスト

9月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
龍虎の拳	エス・エヌ・ケイ	8－4	アクション	9月24日	100メガショックのパワーを見よ！最後の必殺技「龍虎乱舞」とは!?
富士山(フジヤマ)バスター	カネコ／サミー工業	8－4	アクション	9月21日	侍・芸者・相撲・かっぱ・忍者・将軍・歌舞伎・さぶ。すごいキャラだぞ！
アドベンチャークイズ カプコンワールド2	カプコン	0－4	クイズ	9月	CPシステム第20弾。カプコン人気キャラがクイズで君たちに挑戦。
バッキーオヘア	コナミ	8－3	アクション	9月	
ソルダム	ジャレコ	4－2	パズル	9月16日	ソルダム、セキーロ、対戦の3つのモードが楽しめる！
V.R.(ヴァーチャレーシング)	セガ		ドライブ	9月	ポリゴン処理を使った本格派レースシミュレーション。
アラビアンマジック	タイトー	8－2	アクション	9月	
リーサルウェポン3	データイースト		ピンボール	9月	大きなディスプレイ、ガンによるボールの打ち出し、サブゲーム…。
トワイライトスプレッド	データイースト		占い機	9月	世界初のDVI技術応用のタロット占い機。占い師は実写そのもの。
ジンジンジップ	アルュメ／テクモ	8－2	シューティング	9月24日	原色ピカピカど派手なシューティングだ！
麻雀ジャンジャンバリバリ	日本物産	KB	麻雀	9月18日	麻雀にパチンコがプラスした面白さ。「黄金のパチンコ玉」を奪え！
超時空要塞マクロス	バンプレスト	8－2	シューティング	9月12日	映画のビジュアルシーンもりだくさん。バリバリのシューティング。

10月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
メジャータイトル2	アイレム	2－2	スポーツ（ゴルフ）	10月	今度はタイプの異なる2コースがあなたの挑戦を待ち受ける！
HOOK	アイレム	8－2	アクション	11月下旬	今度は君がやるんだぜ！ピーターパンになって海賊をやっつけろ！
R-TYPE LEO	アイレム	8－1	シューティング	11月	伝説のR-TYPEがここに復活！その名はレオ!!
ビューポイント	サミー工業／エス・エヌ・ケイ	8－2	シューティング	10月15日	ネオジオ初の斜めシューティング。軽快な音楽に乗って敵を蹴散らせ。
天地を喰らうII ～赤壁の戦い～	カプコン	8－2	アクション	11月	CPシステム第21弾。本宮ひろ志原作アーケードアクション第2弾。
プレミアーサッカー	コナミ	8－2	スポーツ	未定	
ガーディアンオブザフッド	コナミ	8－5	アクション	未定	
リーサルエンフォーサーズ	コナミ		ガンシューティング	未定	
爆烈ブレーカー	カネコ／サミー工業	8－2	シューティング	10月中旬	
ビッグストライカー	ジャレコ	8－3	スポーツ（サッカー）	10月中旬	フェイントボタンにより駆け引きの醍醐味がアップ。対戦可能だ！
麻雀革命II プリンセスリーグ	ジャレコ	KB	麻雀	12月	前作で好評のパネルマッチに野球の要素をプラス。
ワイルドパイロット	ジャレコ		体感ガンシューティング	12月	体感ガンシューティングといっても痛くないから安心してね。
ゴールデンアックス デスアダーの復讐	セガ	8－3	アクション	未定	迫力あるグラフィックが魅力のファンタジーアクション。
ぷよぷよ	セガ	8－1	パズル	未定	対戦パズルにキャラクターのかわいらしさをフィーチャーしました。
デザートブレイカー	セガ	8－2	シューティング	未定	
ホロシアム	セガ		アクション	未定	話題を呼んだホログラムのバージョンアップ版。今度は対戦だ！
ブランディア	アルュメ／タイトー	8－3	アクション	未定	
ダイノレックス	タイトー	8－2	アクション	未定	
ライディングファイト	タイトー	8－2	アクション	未定	
リングレイジ	タイトー	8－3	アクション	未定	
グリッドシーカー	タイトー	8－2	シューティング	未定	
バレル	TAD	8－2	シューティング	10月下旬	
ダイエットゴーゴー	データイースト	8－2	アクション	10月下旬	敵を太らせてハジキ飛ばすアクションゲーム。
クイズココロジー	テクモ	0－4	シューティング	未定	クイズと心理ゲームを組み合わせたニュータイプのゲーム。
ファイナルスターフォース	テクモ	8－2	シューティング	未定	8年前の名作「スターフォース」の続編。
ドギューン!!	東亜プラン	8－3	シューティング	未定	後半面のグラフィック、BGM、演出もすべての人に見てほしい！
F／A	ナムコ	8－2	シューティング	10月8日	
エクスバニア	ナムコ	4－2	アクション	10月下旬	
コズモギャング・ザ・パズル	ナムコ	4－1	パズル	未定	
ジェム占いの街	日本物産	4－1	占い機	未定	LDシリーズの占いが筐体で登場。プリントで結果も表示できる！
SDガンダム ネオバトリング	バンプレスト	8－1	シューティング	12月	ボタン1つのカンタン操作。ガンダム12体の中から選択OK！
F-1グランプリパートII	ビデオシステム	2－3	レース	10月	オーバーテイクボタンを使いこなせ！
T.T.（タオ体道）	ビデオシステム	8－2	アクション	未定	4人同時対戦可能。
SPANG²	ヒューマン	8－2	アクション	未定	

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1－2－7　☎(0975)37－1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王	956,290	SSG－HIDE 3年7組12番	ステージ5　ボス安地なし
2	ファイナルラップ3	2′17″95	TEAM高校生 No1 TZK	ENGLAND
3	ファイナルラップ3	2′19″81	AKD Tバックアイドル	FRANCE
4	バブルトラブル	441	FNG	1P　1C ALL
5	バブルトラブル	548	セクシー＆キャプテン	2P ALL
6	ワールドヒーローズ	1,483,400	M.S	ジャンヌ
7	ワールドヒーローズ	1,425,600	プシュー　マクセルシュン²	マッスル
8	ワールドヒーローズ	1,564,900	MrFJI (やれやれだ)	ハンゾー
9	ワールドヒーローズ	1,518,300	同じくMrFJI	フウマ
10	ストリートファイターII′	1,107,100	えぐさん	ダルシム

神宮前キャロットハウス

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル　☎(0985)29－3967　☆＝5

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ3 (イングランド)	2′16″56	MGF－	ゴール
2	超時空要塞マクロス (1P側)	3,530,700	コミリア・マリア・ジーナス	2－1　連㊥
3	超時空要塞マクロス (2P側)	7,847,200	MGF－IKE	全2周ALL 連㊥　残＝2
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

HI－TECHSEGA延岡&宮崎店

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル　☎(0982)32－6521　☆＝3

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ (ラスプーチン)	2,066,400	TLS－アイスマン	
2	ワールドヒーローズ (マッスルパワー)	1,644,300	TLS－RAI	
3	イメージファイト	917,800	鋼鉄の処女	2周7面
4	超時空要塞マクロス	7,876,200	TLS－アイスマン	2周ALL　残2 2P側
5	奇々怪々	743,650	MGF－大塚!	3周1面 きつい
6	ギャプラス	1,653,900	ARIEL	2周2面 200万まで—!
7	サンドスコーピオン	2,064,600	UGM	1C　2－1
8	ストライクファイター	618 (Hit)	㊙の男	1C　クリア
9	上海II	836	S,N	6面途中
10	ブロックブロック	100,620	SMITH	14面 てげ、むずかしい

ゲームプラザ

熊本県熊本市九品寺5－15－7　☎(096)371－9050　☆＝146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	8,841,700	G・M・C C－BOLT G塔	1クレ　ALL 連なし　2P側
2	カプコンワールド2	3,760,200	CYR－JUN	1クレ　ALL 92%目標100%
3	カプコンワールド2	3,102,500	Y☆MAC, SIN ウーキー鳥飼の3人!	1クレ　ALL 91%
4	バース連付	9,787,900	CYR－MST 今日だけ(?!)うーきー♡	1クレ　ALL ノーポッド　残0
5	バース連付	6,442,200	400万おち?遊びですうーきーPHALANX	1クレ　ALL ポッド有り　残3
6	アンダーカバーコップス (ローザ)	12,598,000	SUZ	1クレ　ALL
7	ジンジンジップ	1,069,700	一日10回あたりまえ♡ うーきー天災君	1クレ　7めん 連つき
8	ワールドヒーローズ (ラスプーチン)	1,912,600	伝説のニギニギPLX さいとさいとさんです	1クレ　ALL フレフレフレいむ
9	ウルフファング (スペシャル・2P)	鳳凰 虎鉄 シリア	PICK♡　わんぴ ふれいむRATつうぴ	☆でんごんばん ☆MSYベガを春麗
10	ウルフファング (スペシャル・2P)	雪風 集 クリア上のふたり	HOVER　命　1P フレフレイム命　2P	でたおす…ことを目標とする私は誰?

ゲームピアチャンス国分店

鹿児島県国分市中央3－12－37　☎(0995)47－3457　☆＝8

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド2	707,000	Ultra Cap－Charger "Q"	工場出所設定※ 魔法使い
2	フィグゼイト	2,110,400	FE教信者 CYBER－YAS	※　カルホーン 2－3
3	X－MEN(ストーム)	604	SPLASH－ZON	2P専用 1CALL
4	達人王	1,133,250	う～んどけ地帯 SPLASH－RIP	STAGE 6 ノーマル設定5機
5	ファイナルラップ2	3′29″30	キレろがしたい CYBER－YAS	4人同時 イタリア
6	HI－SCORE	募集中	スコアがたりません。神奈川のRINさんへ	
7			今度の就職東京になりましたのでぜひそちら	
8	ストII′対戦求む		に寄せてもらいたいと思ってます。ゲームプ	
9	うちのリュウは強い	ぞ!(約1名)	ラザの方々元気ですか遠征に行きたいけど足	～今月の一言～ ○　○
10	各地より遠征まっ	てます	を失ってしまって…	○ならむらさん○ ○見てますか!○

ゲーメスト1月号 No.83 予価550円

次号は11月30日発売!!

●ストIIダッシュ全国大会一番強え～奴は誰だ!?

龍虎の拳、天地を喰らうII、ドギューン!!

ストII㊙情報だあ! AMOA速報

特別付録超絶抱腹古葉UCコミック本!

論

ディスコ秋風

10月×日の朝日新聞朝刊の社会面トップの記事が目をひいた。

メッカ六本木も寒々
休業・転業、続出
バブル崩壊に加え若者の移り気原因

派手な見出しに引きずられ記事を読むとこういうことだ。――若者の社交場として人気を集めてきたディスコの休業や転業が目立っている。警視庁の調べによると、都内では九月末現在六十八店で、昨年より十四店も急減、四年前の水準まで落ち込んだ。大阪や名古屋でも減っている。バブル崩壊に加え、カラオケボックスやゲームセンター、レストランなどに若者の人気が移ったのが原因らしい。

時代の流れに乗る

時代はめまぐるしく動いている。商売、特に子供や若者を相手に商いをする人(企業)にとっては、流行とか、その時代の気分や動向をいち早く的確にキャッチできるかどうかが成功のキーポイント。

今、このゲーム業界は時代の流れと気分によくマッチしているように思われる。

テトリスがでて女性客がふえ、クレーンゲームで若いカップルが激増し、ストIIはマニア層を熱狂させただけでなく、若いサラリーマン層をゲームセンターに吸引している。

若者は移り気。だとしたら…

またセガ、タイトーを中心とする大手メーカー(兼大手オペレーター)各社は従来のゲームセンターをその一部として取り込んだ形の大規模なアミューズメント施設を続々と誕生させている。

不況の中でもゲーム業界は絶好調。実にすばらしい。

絶好調の今こそ!

だが、勝ってカブトの緒をしめよ(古い!)という諺もある。ゲーム業界が絶好調の今こそしっかりと心に留めておきたいことが2つある。

1つは"若者の移り気"。昔も今もかわらず若者は移り気なのだ。ディスコからゲームセンターに移った若者が今度はいつゲームセンターから○○へ移っていくか分からない。だからこそ、常にその時代の気分や動向に敏感に反応し、子供や若者の求めるものをキャッチする努力が引き続き必要なのだ。

2つ目は、どんなに立派な施設であっても、ソフトがすぐれていなければいずれはあきられる。施設を単なる入れ物にしてはならない。今まで以上のソフト開発の努力が必要だということである。

そのソフトがおもしろいか否かの判定、敏感な反応はいわゆるマニアがまず受け持つだろう。初心者にも分かりやすく、楽しめて、なおマニアも熱中させる、すばらしいゲームを熱望する所以(ゆえん)である。

(カトウ)



●どうも、新人の"ぴぐ"と申します。編集後記には初登場となります。カプコン本の製作途中から編集スタッフになりました(もう買ってくれたかな?)。学生なんでヒマは少ないけど、精一杯ガンバるのでヨロシク。スペース余ったんでプロフィールでも少々。生まれは48年9月27日(♂) つい半年前までは九州の田舎者。好きなゲームはグラII、テト、天地。大学は(お、スペース切れ。残念だな)(部長見てる?LSVGC-PIG)



●連日徹夜続きで大変疲れたれたれたれた(残響音含む、でもおまけはなしヨ) えっ雑誌が違うって、あっそかそか、先日北海道の友人からカニ、えっこれも違う、おかしいなあ、どうやらなんかに洗脳されてるみたいだ。というわけで、今回のオールカプコンから、編集部に入ったダラスです。いやゲームも大変だったけど、編集作業が、これほど疲れる仕事とは思わなかった。その詮あって、いい物ができたと思います。 (ダラス)



●初めまして、新人のF－GLDです。最近、ナムコのバブルトラブルにハマっていたのですが、行きつけのゲームセンターから消えてしまい、とても悲しいです。スコアは515でストップ。もっと伸ばせたのになあ。

しかし、いきなり編集後記を書くとは思わなかった。まだ、この仕事を始めて2週間しか経っていないのに。ということでこれからよろしくお願いします。

(F－GLD)



●9月に車で北海道へ行った。んでカニ食ってウニ丼食ってウッシッシってなかんじで楽しんでたら根室で事故ってしまった。僕はケガをしてなかったので、とりあえず車を出て、散乱したものを集めた。そのあと落ちつこうと思ってタバコをすってたらガソリンに火がついて、車が爆発した。車内の友達はみーんな死んでしまってヤバかった。しょうがないから僕は札幌から寝台で帰って来たという…。
………ウソはどこだ? (古葉美一)



●今月の常識一言。引っ越す時は、郵便局にある転居届の用紙に記入し、提出しておこう。旧住所あての手紙も、1年間は新住所に転送してくれて便利だぞ。
☆MSX 2のソフト情報さんきゅー。でもさ、どれもこれも売ってないぞ。
☆ミュータントナイトをやり込んだ。62面クリアでスタッフロールがあったけど、すぐに63面が始まったぞ。どーもループゲームだったようだ。(誰かMSX 2の魔導物語貸してくんない?のAPAPA)



●今月号でバースの攻略も終了。最後までつきあってくださった皆さん、おつかれ様でした。

さて、バースは終わったものの今月はマクロス、増刊(ALLカプコン)、天地を喰らうII、ストIIダッシュとフル稼働。一段落するのはもう少し先になりそうです。今月の起き上がりの話、各地で「絶対出る」「絶対出ない」と意見が二分してるようですが真相は記事の中で…。

(FRS－N, O㊇)

GAMEST ゲーメスト 12月号

■平成4年12月1日発行 第7巻16号通巻82号
■編集人 高橋己代子
■発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電 話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
■印 刷 凸版印刷

◆編 集
石井ぜんじ 山河悠理 栗原桃郎 N,O
ずるずる T・J APAPA YOU・A
塩原利康 C・LAN いなりん 古葉美一
植村伴北 藤原ひさし ぴぐ もも かる
F-GLD DON RIK君 SHO太郎侍 ダラス
渡辺裕美子 内山利栄 猿渡雅史
遊佐孝之 佐藤孔建 萩原祐四郎
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画 FREED

待ってー、もうひとこと

御旅屋さんに待望の2世が誕生!予定日より数日遅れたが、無事男の子が生まれた。

直接御旅屋さんが編集部にTEL。2世誕生のよろこびがビシビシ伝わってきたのだ。いやー本当におめでとうございます。早く顔がみたいねえ。

話は変わるが、先日母校(成田山直営の)の文化祭に行ったんだけど、所属してた物理部に危機!1年生がゼロ。読者に1年がいたら入部してやってくれい! (ずるずる)

表紙の裏をとれ

前回、ストII関係はこれが最後でしょう、などと書きましたが、ストIIダッシュ全国大会や、その他のことを考えると、まだ、書きそうな気がしてきました。

今月の表紙は龍虎の拳。バックに龍と虎の絵をスミで描いてみました。かっこよくキマるといいのですがねえ。

それにつけても来月はまた1月号になってしまう。月日のたつのは早い。付いていけない～。 藤原ひさし

頑張ったぜコーナー



スタッフ(正社員)募集!!

TEL. 048-775-2412

◆プランニングスタッフ　ゲームソフトの企画、サポート、広報の担当スタッフ

◆デザインニングスタッフ　原画やドット絵を描くスタッフ

◆企業概要
- 設立　1980年
- 資本金　1200万円
- 従業員数　43名
- 事業内容　業務用、家庭用ビデオゲームの企画開発
- 売上高　10億円

◆待遇
- 給与　当社規定による(年齢及び経験により優遇)交通費全額支給、超過勤務手当、住宅手当、家族手当ほか
- 昇給　年1回　賞与　年2回
- 勤務地　埼玉県上尾市(JR高崎線)
- 勤務時間　9:00～18:00
- 休日休暇　完全週休2日、祝日、年末年始、夏期、慶弔・特別・有給休暇
- 福利厚生　各種社会保険、社員旅行
- 教育制度　社内研修、海外研修ほか

◆募集要項
- 資格　「やる気のある人!」
- 募集学科　全学部全学科(学歴は問いません)
- 募集人員　若干名

◆選考　書類選考

◆必要書類　履歴書、健康診断書、作品

◆応募　自由応募(詳細はTELにて)

◆連絡先　〒362　埼玉県上尾市愛宕3-2-15　アルファビル
総務部　飯高　TEL048-775-2412(直通)

開発元
ALPHA　アルファ電子株式会社
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル
TEL.048-775-2412　FAX.048-775-2198

「NEO-GEO」ROMカセット　「NEO-GEO」はSNKの登録商標です。



2人同時プレイ可能!!
R-TYPEシリーズの外伝ものだ!

R-TYPE LEO

©1992 IREM CORP.

コンダクターがフォースではなく、ビットに!
グラフィックも、今までとは違う世界へ!

NEW GAME WASSHOI
ニューゲームワッショイ

▼人はもう1つの星をつくった…

地球はもう人の住めるところではなくなっていた。環境改造も失敗に終わり、他惑星への移住計画は新天地も見つからないまま、探査中に起こった大規模なバイオハザード(特に異星生物による人体寄生)により中止となってしまった。人類がたどりついた結論は、自らの手でもう1つの地球を造り出すことであった。「PARADISE PLAN」──新たなパラダイスとなるべく、最新、最高の技術を駆使し、人工天体「エデン」が建造されたのであった。

超巨大なメインフレームに、機械でできた大地がマウントされ、環境設定と設定と、生態進化をつかさどるオーガナイザーには、第9世代自己増殖型生体コンピュータ「メシア」が使用され、その中枢部には人類最高の頭脳を抽出し、増殖融合させた「マッドブレイン」が設置され、実に120倍のスピード生態進化を促すように設定されたプログラムがインプットされたのであった。「メシア」が発動した!

恐るべきスピードで「地球」へとオーガナイズされていくエデン。銀河系に紛れもない「地球」が誕生したのだ。

しかし進化はここで止まらなかった。「メシア」が暴走を開始したのだ!移民船団は、エデン衛生軌道上で自動防衛機構に破壊され、地表は荒れ果て、生態系は突然変異を起こし、異常進化を遂げたのだ。

「メシア」は、無限に生み続ける軌道兵器となった。そう、「星が狂った」のだ! その星は狂気の色に染まった牙を地球に向けたのだ。もう1つの自分を否定したのだ。「地球対地球」の悲劇の戦いが始まったのだ。

その戦乱の中、「エデン」に降下していく戦闘機R-9(LEO)。目標は地下6000にあるエデンの中心核に存在するオーガナイザー「メシア」だ。人類の悲しい業を背負った戦いが今、始まる…。

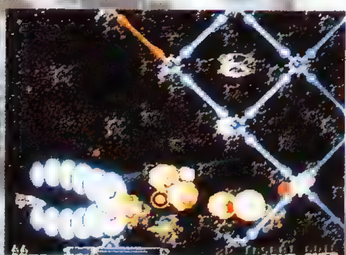

戦乱のエデンへ、出撃だ!

▼操作&アイテム

自機を操る8方向にレバーと通常SHOTと、サイドビットサイファをコントロールするSHOT系ボタンの1つがこのゲームの操作系だ。

これに加え、自機をサポートするのがPOWアーマーを破壊することで出現するアイテムたちだ。


対空レーザーと反射レーザー。


これがサイドビットサイファだ!


そしてサーチレーザー。

出現するアイテムは、SHOT系のレーザーユニット、サブウェポンのミサイル、そしてスピードアップである。

レーザーユニットは、一時間で3色に変化し、各色で性能の違うレーザーを選ぶことでできる。赤は対空レーザー(キャノンレーザー)、青は反射レーザー(リフレクトレーザー)、緑はサーチレーザー(レンジサーチレーザー)である。

ミサイルは、基本的に自機の上下に投下されるが、前方に敵がいると前に飛んでいくセミサーチタイプ。

スピードは、取ることにより UPし、最高5段階まで上がる。

攻略のポイントとしては、通常の連打によるSHOTを押しっぱなしによるサイビットサイファの使い分けかな。いかに効率よくサイビットサイファを使うかだろう。

▼エデン中心核まで6ステージ!

●ステージ1
「エデン衛生軌道」
BOSS:アステロイドクラッシャー サティスティンダガード

●ステージ2
「エデン砂漠化地帯」
BOSS:レーザー削岩機

●ステージ3
「エデンバイオグリーンプラント」
BOSS:環境設定機 フォレス

●ステージ4
「エデン浮遊大陸」
BOSS:ゲートガーディアン ゼラ&ツインコイル

●ステージ5
「浮遊大陸内部」
BOSS:サイバーブレイ

●ステージ6
「エデン中心核」
BOSS:オーガナイザー「メシア」

▼サイビットを使いこなせ!

自機は「R-9」。R-9改でないところがちょっとマニアックだね。でもこのR-9、波動砲がないタイプないのだ。そこらあたりが外伝らしい。

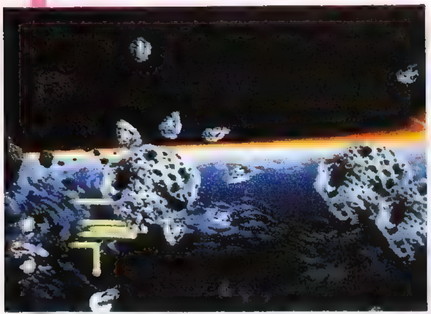
ゲームをスタートすると、初期はR-9のみ。レーザーユニットを取って初めてサイビット装着される。このサイビット、自機の上下について、レバーの前後操作の反対方向に向くので、後方攻撃もできる。2個目のレーザーユニットを取ると各種レーザーが撃てるようになる。同種のレー

NEW GAME WASSHOI

ザーを取ることで強力になり、3段階まで上げることが可能。

基本的な攻撃は前述の通りだが、フォースからビットに変わったことで、強力な攻撃が大きく変わることになる。それが「サイドビットサイファ」攻撃である。SHOTボタンを押しっぱなしにすることでサイドビットが敵をサーチし、破壊してくれる。この攻撃は、画面下にあるゲージに、エネルギーの続く限り可能となる。ボタンを離せばサイドビットは戻り、再びエネルギーが充填される。

硬い敵は、このサイドビットサイファを駆使することで、速攻の体制をつくることができるのだ。上手に使えば楽になるぞ！



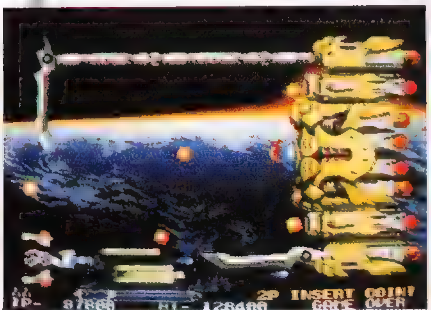
質感がたまらないのがR-TYPEの伝統！



長く、硬い敵もサイドビットサイファで一撃！

ステージ1「エデン衛生軌道」

エデン自動防衛システムにより無残に破壊された移民船団の残骸が漂う空間。生態軌道兵器が低く唸り声をあげ、エデン表層岩板プレートを作るために運ばれたアステロイドが激流となって流れ飛び、視界をかすめていく。



1面ボス「サディスティン」のばしてくる手に注意だ！

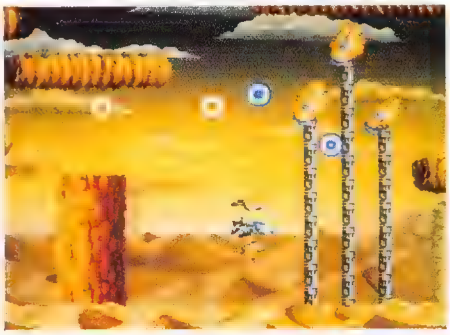
ステージ2「エデン砂漠化地帯」

砂混じりの熱い風がキャノピーにぶちあたる。異様に隆起し、崩れ行く岩板プレート。

そこは暴走した創造主によって砂漠化した、楽園となるはずだった新天地に夢破れ、落着した移民船に思いを寄せる暇はない。押し寄せる機動兵器の群れが目前に迫る！



「プリゾナー」によるはさみ込み攻撃！狭くなるぞ！



砂中からは「ピラー」が！気をつけろ！



2面ボス「ダガード」後ろにもくる！こんなときはサイドビットサイファ！

ステージ3「エデンバイオグリーンプラント」

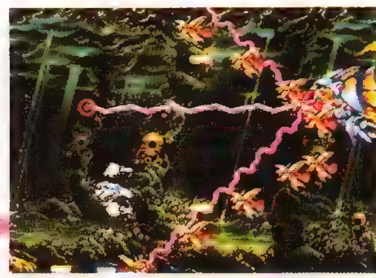
肥沃な土地、生い茂る眩しい緑、植物の供給プラントとなるはずだったところには、遺伝子操作により巨大化し、腐臭をはなつ毒々しい植物が森を形作っていた。弾け散る粘液質の不気味な果実。微かに差し込む光が現実を超えた色彩を浮かび上がらせる。



3面ボス「フォレス」追尾炎と、レーザーの混合攻撃が売りだ！

目玉のような「オルド」を壊すと、飛び散る弾がくるぞ！





ビビビーッ！「ドイルド」による攻撃！

イッツ・ア・ショータイム!!
富士山BUSTER

かつて、これほどまでに格闘ゲームと呼ぶにふさわしくないゲームがあったろうか?

くう〜〜っ!この設定!このキャラ!何だか悪い夢でも見ているようだぜ!このインパクトはなかなか出せないなあ。やってくれるよ。

キミはもうゲーセンで見かけただろうか?初めて見た時の驚きはすごいぞ!何せよくしゃべるのだ。中でも侍の「これにて一件落着」あら?どっかで聞いたぞ〜このセリフ。なんてのもあって笑わしてくれる。ほとんどギャグのかたまりのようなゲームだ。

▼▼異種"曲芸"選手権ここに始まる

ゲーム内容については、画面のほうを見てもらえば一発でわかるとおり、一対一の対決タイプの今はやり!?のヤツだ。

主人公は8人いる中から選ぶことができ、残りの敵たちと闘っていく。

8方向レバー、4ボタン。ボタンはそれぞれパンチ、キックの弱と強である。

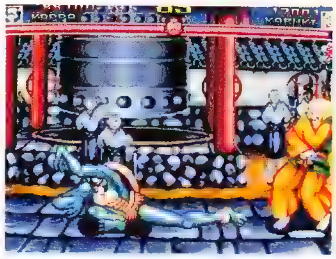
つかみ技などもあり、その際は敵に近よった状態で、パンチ、キックどちらかのボタンの弱と強を2つ同時に押すことでできる。パンチ、キックどちらのボタンを押したか?レバーを入れていたかいないかなどでつかみ技の種類が違うのだ。逆につかまれた場合はレバーを左右に振って逃げられる。



つかんだらボタン連打!!遅いと逃げられてしまう。

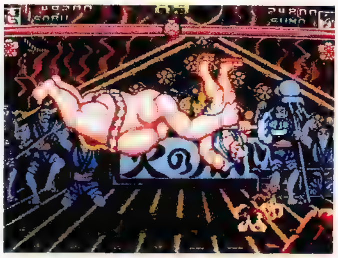
基本はこの操作で行うのだが、中に、ちょっと考えないと出ないように変わった技がある。スライディングや空中つかみ技がそれだ。これらの技は必殺技とは関係ないのだが、出し方にちょっと特徴があるので紹介しておこう。

まず、カッパと忍者が出すことのできる「スライディング」。これは、レバーを真下へ入れた状態で強キック。真下というのがポイント。



スライディングを知ってるか知らないかで違う。

次に「空中つかみ技」。これは、地上でのつかみ技と同じく、空中で相手に近づいた時にボタンを2つ同時に押せばよい。相撲と忍者のみ可能。



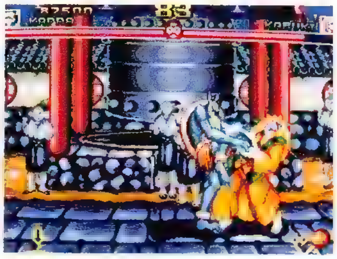
うお〜っ。す、相撲が空中投げを!

この2つの技以外にも、レバーニュートラルの状態でしか出ない技なんかもあるので、そのへんはよくチェックしておこう。

▼▼敵はよーしゃなく強いぞ

実はこの8人を勝ち抜いても、まだ見ぬ強い奴が待ちかまえているのだ。コンピュータは強いが、コンピュータなんかに負けるなよ!

対戦プレイももちろん可能。友だち同士で楽しくやるのが好ましいといえるね。つかみ技の連打とレバガチャのかけ引きがけっこう熱いぞ!



うお〜っ超連打対超レバガチャの対決。こりゃ燃える〜っ。

乱入対戦台だったらもっと熱い!やはりボタン連打がポイントなので、連射装置は邪道でしょう。　(R-K君)

キャラの紹介&必殺技のすべて

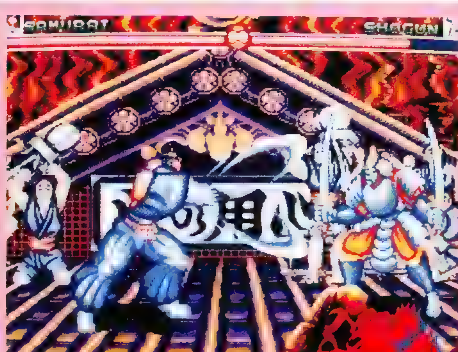
それでは早速、各キャラの必殺の出し方なんぞを中心に、順に見ていこう。

■侍

こいつ、肩には桜ふぶきの入れ墨してるし、モロに"それ"。これで遊び人だったりしたらもう完璧(何が)だ。

必殺技は、レバー↓、←、→+パンチで飛び道具「残像剣」。パンチボタン連打で「隼斬り」だ。

一応、このゲーム中のまともなほうの人。



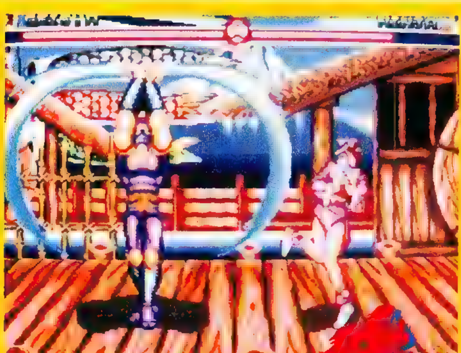
「隼切り一」。

侍

■忍者

時代もののゲームといったらなんといってもこの人。まさに定番商品。武器も手裏剣を使ったりと、期待を裏切らない。

必殺技は3つある。↓、↘、→+パンチで「背負い手裏剣」。4つのボタン全部を同時押しで「忍法火円輪」。キックボタン連打で「疾蹴り」。



これは「忍法火円輪」。出しにくい。

忍者

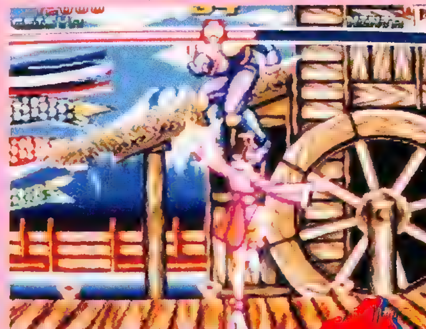
NEW GAME WASSHOI

■芸者

げ、げいしゃ!?な、なんでシカコリは!!こんなのとも闘わなくちゃいけないのか!
しかもこいつ勝った時に「勝ったのかえ?」とか言うし、ヤダー、きらいだ。

「鶴の舞い」→、↓、↘+パンチ。「蝶の舞い」4つボタン同時押し。

関係ないけどこの芸者の立ちガードポーズは相手側の怒りを買いそうで楽しいぞ。



蝶の舞い〜。対空兵器か?

■将軍

将軍とは名ばかりのサイボーグ野郎。何せこやつの必殺技はドリルアーム。腕からドリルを出すのだ。これをサイボーグと言わずして何と言おう。全身をヨロイで隠しているのもあやしい。

必殺技「ドリルアーム」↙、●、→、パンチボタン。●は、レバーニュートラルをあらわす。「カミカゼアタック」パンチボタン連打。



ドリルアーム。飛び道具だ。速度が遅いのが難点。

■相撲

いやいや、お次もはやこの手のゲームには必要不可欠な感じになってしまったただ今人気上昇中の相撲が登場。

特徴は投げの種類が豊富で、空中投げも合わせると、全部で5種類のつかみ技が使えることになる。

「竜の子アタック」はレバー↓、●、↘+パンチボタン。

「相撲タックル」4つボタン同時押し。



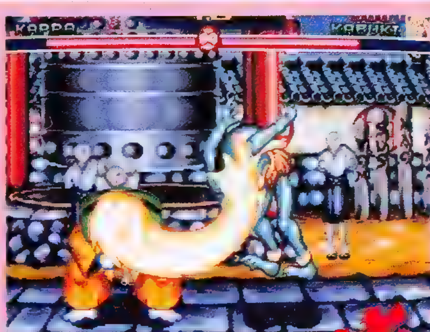
「竜の子アターック」。すごいネーミング。

■歌舞伎

別にカブキといっても、口から毒ギリをはくそれではないので安心してくれ。

それにしても羽織に袴にズラつけて、般若の面までつけてる。カブキって結構常識はずれな格好してたのね。こりゃネタにしないほうが失礼だわ。

「スパイダーズスレッド」↓、●、→パンチボタン「ファイアーハリケーン」4つボタン同時押し。



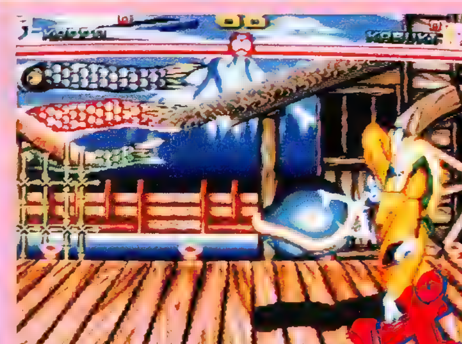
髪の毛を振りみだしての「ファイアーハリケーン」。

■かっぱ

なんと!手足を伸ばして攻撃するのだ!さらにこいつは首までも伸ばして攻撃する。

この様はかなり滑稽だ。

「タートルスピンクラッシュ」←、↙、↓、↘、→、でパンチ、キックどちらのボタンでもOKだ。「アイスボム」4つボタン同時押し。うーん、さすが妖怪。



「タートルスピンクラッシュ」。見切られるか?

■さぶ

どうやらこいつの本業は火消しらしいが、なぜキャラ名が火消しでなく「さぶ」なのだろう?

しかしこいつはめちゃくちゃ強い。風林火山ーっなんてさけびながら飛ぶのもハデで楽しい。

「風林火山」↓、↙、←、→+パンチボタン。「風雲大車輪」4つボタン同時押し。



風雲大車輪。出している間は動けない。対空兵器。

食ったらOUTだ!!
ダイエットゴーゴー

他のゲームとちがって食べ物を取ると太ってしまうという、常識であって常識を覆す新しいゲームだ。

秋といえば食欲の秋。しかし、世の中には太りすぎて悩んでる人もいるだろう。でも楽してやせようなんて甘すぎる。そんな輩はこのゲームをプレイして彼らの苦労を知れ。

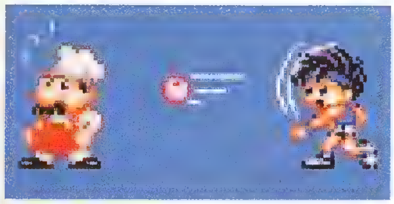
太らせて世界征服？ ストーリー

話はタンブルポップからつづく。タンブルポップで大暴れしたマッドサイエンティストが、今度は人々を太らせて世界征服（笑）をたくらんでいる。そんな野望を打ち砕かんとする2人の若者がいた。

敵を太らせろ！ 基本操作

●**レバー**　キャラクターを動かす。下に入れればしゃがむこともできる。

●**Aボタン**　敵をフトラセル攻撃ボタンだ。これを押すとフトラセル弾が発射される。これを敵に当てると少し太る。この状態で敵に体当たりすると相手は一直線に飛んで行く。敵に弾を2発当ててから体当たりをすると相手は画面中を跳ね回り、ほかの敵を倒してくれる。



まず太らせてから…。



体当たり!!これでOKだ。

●**Bボタン**　いわゆるジャンプだ。この手のゲームにはなくてはならないモノだ。レバーを下に入れてBボタンを押せば下におりられる。

アイテム

このゲームの中にはいろいろなアイテムが出て来る。これらアイテムを使わずしてクリアはない。



これがアイテムの数々だ。わかるかな？

●**パワーアップ**　これを取ると弾の飛距離が延びる上に、攻撃力がUPして一度に二度おいしい。

●**スピードアップ**　読んで字のごとくスピードアップである。

●**バリア**　一定時間無敵になる。でも敵を倒すには太らせなきゃダメ。

●**ボム**　バクダンを投げて、敵を一撃で倒す。効果時間は一面のみ。あしからず。

●**空気入れ**　敵を全滅させる。ぜったい取りたいアイテムだね。

●**コイン**　コインを取ると画面の上のほうにあるスロットマシンが動く。よく見ると中にデコのマークがついている。これをデコインと呼ぶのはどうだろうか？

●**ダイエットドリンク**　これを飲むとやせる。敵に太らされたときに取れば元に戻る。なにもない時に取ってもやせすぎて死ぬということはないので安心だ。

●**1UP**　プレイヤーが1人増える。うれしいアイテム。

●**得点アイテム**　とりあえず、余裕があれば取っておこう。

●**ルーレットが回ったら…**　スロットマシンが回ったら後は運まかせ。回ったら、まず祈れ。

●**P×3**　パワーUPアイテムが落ちてくる。アイテムを見逃すなよ。

●**サクランボ×3**　得点アイテムが落ちてくる。ちょっと残念。

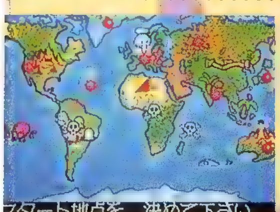
●**777**　これが出ると、敵が全滅してボーナスステージへ行く。

●**ボーナスステージ**　さて、ボーナスステージだが、取っていいのは得点アイテムと1UPだけ。けっしておいしそうな食べ物はとらないこと。太るよ。

HOW TO PLAY

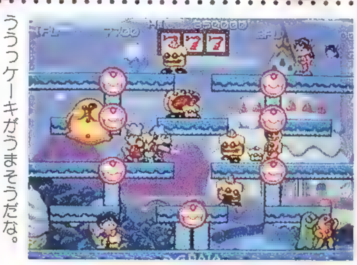
敵はみんな食べ物で攻撃してくる。食べ物を取ると太り、動きがニブくなる。さらにとってしまうとOUTになるぞ。全部で12ワールド、84ステージ。この間を飲まず食わずで進むのだ。

●**ワールドを知れ**　最初プレイヤーは全12ワールドのうち8ワールドの好きな所から始められる。どこから始めるかは君の自由だ。



これが世界だ。このうちの8ステージが選べるよ。

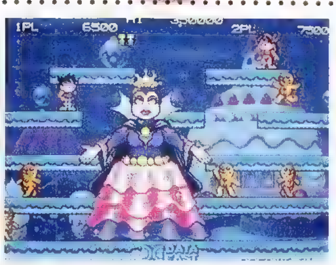
●**ワールド・A／おかしの国**　この国はみんな、お菓子で出来ている。だから敵もクッキー人形やらケーキマンやらでとてもおいしそうなのだ。



うっケーキがうまそうだな。

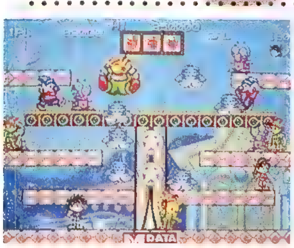
ボス ケーキの女王

なんと、このボスの攻撃はくちびるだ。絶対にやられたくない。



うーん、これが女王か…。

●**ワールド・B／おもちゃの国**　オモチャのチャチャチャという具合に、敵はオモチャばかり。これじゃあ太らないね、と思ったらガムボールマシンがあった。うかつだった。

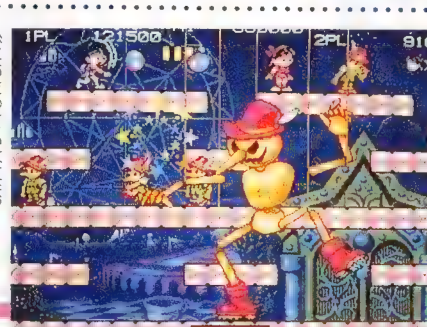


むむっ、向こうに見えるはUFO!

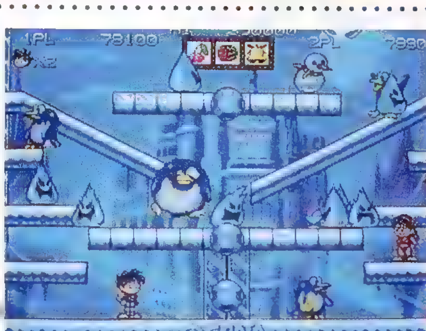
ボス マリオネット

このボスは離れてはくっつき、離れてはくっつきの、くり返し。ゆかいな奴だぜ。

●**ワールド・C／氷の国**　氷といえば、かき氷。一気に食べると頭がキーンと痛くなるんだよね。



糸にあたっても大丈夫。



太ったペンギン。キャーカワイイ。

ボス アイスドラゴン

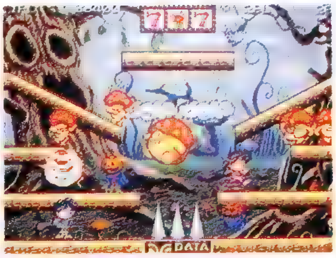
ドラゴンは上へ行ったり、下へ行ったり。ただ、周りのザコがじゃまだよな。



半面こっちは怖いよ～。

●ワールド・D／植物の世界

この世界で食える物は南瓜(カボチャと読む)。オードリJr.はほっておくと次々と増えるぞ。



なんか背景の木が動きそうで…。

ボス BIGキノコ

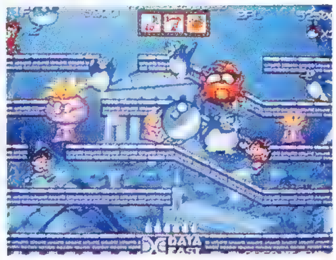
キノコのかさから子キノコを生みながら歩きまわる。やな奴だ。



ちょっぴりHだな～。子供にはわからないか。

●ワールド・E／シーワールド

海といえばさしみだな。ここ最近食ってないな。カニは食えるけど、ペンギンやマンボーはちょっと…。



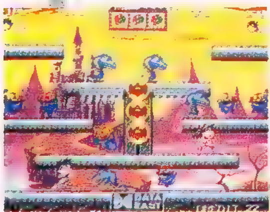
海はとっても神秘的だな。

ボス 蟹道楽

ボスは大きなカニであわをはいてくる。中にはカニやゆでであがったカニが入っている。ゆでカニは思わず食べたくなっちゃうよ。



おっと、カニを食っちまった。



中央に見えるはパッ○マンマークか？

●ワールド・F／モンスターワールド

一気に変わって、おどろおどろしい世界になる。こんな所でなにを食べろというのだ。

ボス ドラキュラ

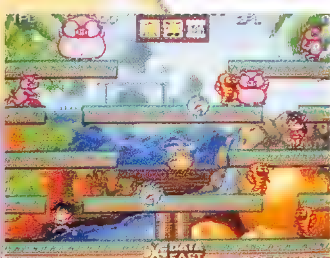
攻撃のチャンスはドラキュラがマントを広げているときだけだ。覚えておこう。



マントが開いた。今がチャンスだ。

●ステージ・H／カレーの王国

バー○ンドの国…じゃなかった、カレーの王国。いかにもって感じで敵も、にんじん、玉ねぎ、ブタというカレーの具ばかりだ。あ、カレーの香りがしてきそう。



う～ん。いかにもカレーって感じ。

ボス 天鍋大王

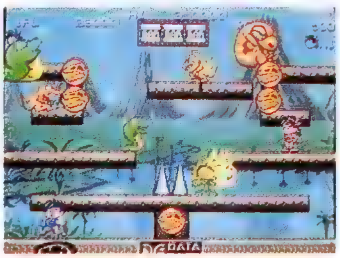
このボスは頭からカレーを飛ばしてくる。もったいないけど、よけるしかない。



カレーの材料はやっぱり敵なのかな～。

●ワールド・H／原始島

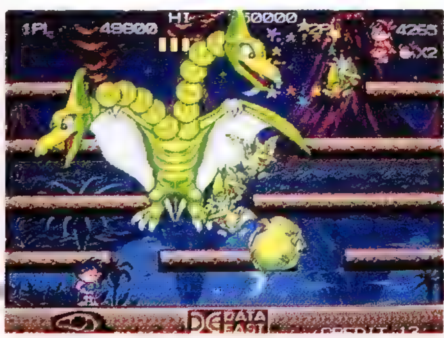
なぜか、原始時代。ティラノザウルスの投げるお肉がまた、おいしそうなんだな、これが。



うおっと太っちまった。

ボス 二頭翼竜

こいつが強い。卵を生んで



二頭翼竜。こいつが強い。プテラノドンを出す出す。泣けてくるぜ。　(MOMO)





波動砲で一掃だ!
ビューポイント
VIEW POINT

サミー工業がおくる斜めスクロール
シューティング!NEO-GEOで登場だ!

担当:ずるずる　©SNK/サミー工業

NEO-GEO NEW LINE-UP

©SNK

スクロールが斜め!!

斜めスクロールのシューティングものを、読者の中で見たことのある人はいるかな。
「初めてじゃないかなあ?」なんて思っている人、ザ・ベストゲームを見てないなあ。

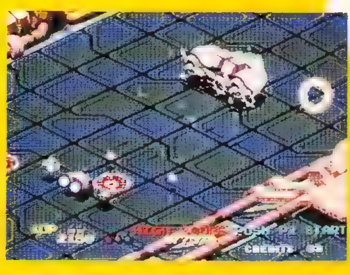
なんと10年も前に縦画面もので斜めスクロールのシューティングがあったのだ。
有名どころでは、それ以来ということになるかな。
10年も前となると、当時のレバーを考えれば(メンテナンスが、技術力で)まともにプレイできた記憶がないのだ。とにかく斜めが入りにくく、コントロール不能といってよかった。
それから10年、レバーの性能もよくなったし、安心してプレイできそうだ。

3Dの絵がきれい!

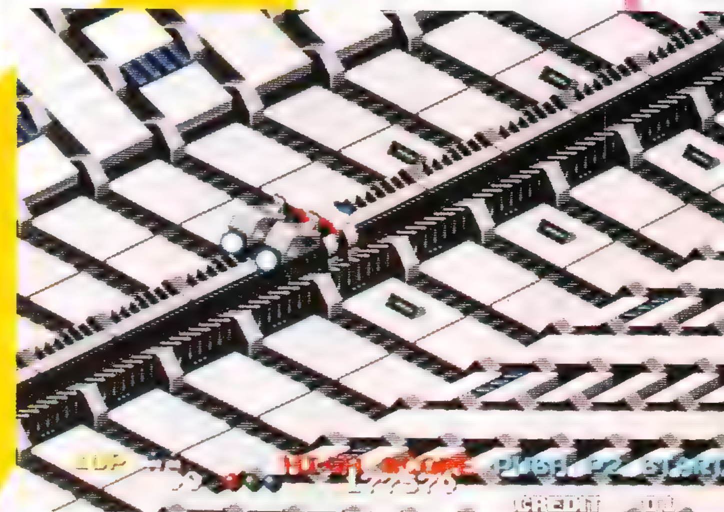
斜めスクロールシューティングでのプレイヤーの視点は、斜め後方からのものになる。
すると、自機やザコ、障害物、背景、そしてボスにいたるまで、3Dで表現された絵になっている。
これがまたすっごくきれいなんだよね。
色の発色、使われている色のせいだとは思うんだけど、ちゃんと光源があって、その反対側には影がある。
3Dの絵は、立体感をきちんと表現しなければ、物として見ることができないしね。
それに加え、その絵たちがよく動くのだ。
でてくるキャラクターは、生物ものが多いこともあるが、それらがきちんと、それらしく動くのだ。模型かなんかを作って、それを見つつ絵を描いたのだろうか。ちょっと興味があるぞ!

サミー工業って知ってる?

サミー工業という会社名を初めて耳にした人もいるのでは?


さっそく硬いの登場!

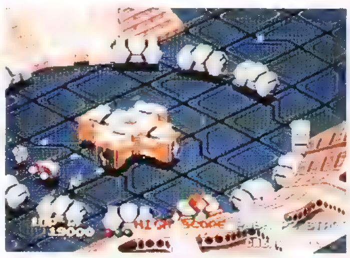

まずオプションをつけよう!

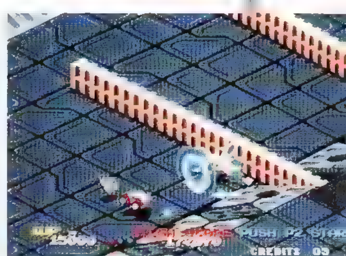


これぞ斜めスクロール。「発信!!」



うっひょ〜!床がめくれる!


まわる!まわる!何かに似てるけど。


おっ!回転させれば、壁を動かせる!

NEW GAME WASSHOI

ザ・ベストゲームによると12年前まで、アーケードゲームを作っていた会社なのだ。

びっくりしたかな。

サミー工業にとってこのゲームは3作目ってことになるようだ。

12年の沈黙を破って登場したのがこのゲーム「VIEW POINT」なのだ!!

強力な波動砲を装備!

ゲームの展開は、各ステージに、ザコ、砲台、障害物が用意されていて、それらを壊すか、逃げすかして突き進み、ステージの最後に登場するボスを倒せば次のステージに進めるというもの。

特に珍しい展開ではないが、何せ斜めスクロールなものだから、妙に各キャラクターに存在感があるんだよね。生物の形をしているせいもあるけど。

そんな展開の中ででてくる敵キャラクター、意外に大きなものが多い。大きいということは…そう、硬いということだ!

そこで自機の説明に入ろう。

初期設定では、自機本体のみで、ショットも正面に1方向に連射できるものがついている。豆のような弾がポンポンでるのだが、これで硬い敵を倒すのは困難!超連射が必要。

そう不安がることはないぞ。

この自機には、な、なんと強力な波動砲がついているのだ!

ためる（ボタンを押している時間）長さで強力になるので、目いっぱいためれば、超強力な武器になるぞ!硬い敵も1発で倒せるのだ、すげえぜ!

ここで操作系についてふれると、

・8方向レバー1本
・ショット&波動砲用のショットボタン
・ボムボタン

というようになっている。

おおっ!ボムがあるぞ。

波動砲という強力な武器があるため、ちょっと忘れがちだが、ゲーム展開を有利に進めるには有効なアイテムといえよう。

このボム、初期設定で3発所持している。

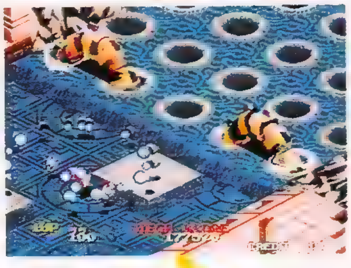
3発あるが、どれも性質の違うタイプなのがポイント。

・火柱が前方へ進むもの



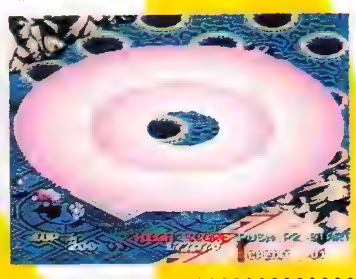
これが赤色のボム。長い時間当ててれば…。

・ドーンと広範囲を包むもの



これが青色のボム。一瞬で一掃!

・誘導ミサイルがバーンとでると、色でいうと、赤、青、緑。アイテムとして取るときは、F、W、Mとなる。



これが緑色のボム。誘導弾がいっぱい!

このボムは、取った順に使用するもので、ボムの性質を知っておかないと、無駄使いってことにもなるぞ!

これに加え、オプションを左右につけることができる。

これにより、正面ではあるが、3本のショットとなる。

また、オプションは無敵なので、オプションで敵を倒すことが可能。これも強力な武器といえよう。

弾よけが熱いぞ!

斜めスクロールシューティングに慣れていないせいだが、とにかく敵の正面に入りにくい（ラインが合わせにくいってこと）。

これって、弾よけにも影響するんだよね。

弾の飛んでいく方向が、妙?なんだ。錯覚だとは思うんだけど。これって慣れるしかない。それまで妙に熱い弾よけを体験できるわけだ。

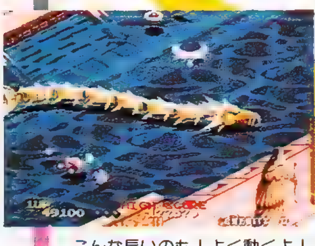
弾をバラまかれると、もう大変!身体も動くよこれ!



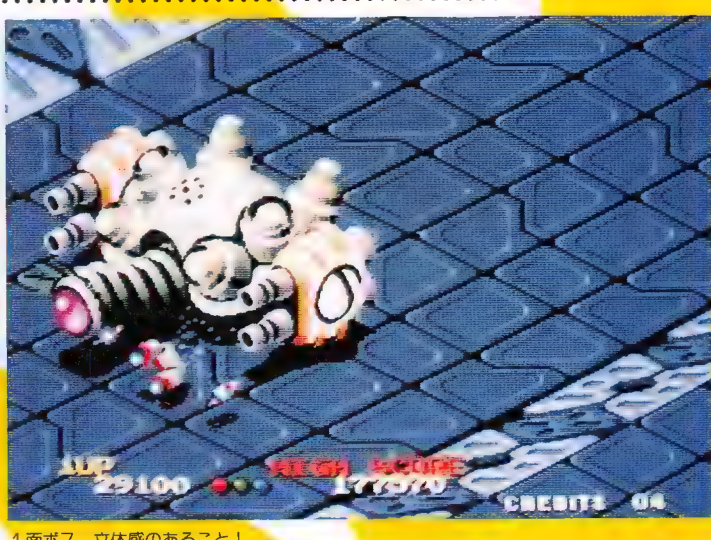
さすが3D視点。バネみたいのも表現できる。



お、お魚型の敵が!



こんな長いのも!よく動くよ!



1面ボス。立体感のあること!



床から柱!でっかい魚も!つ、つらい!



2面のボスはこれ!カニさんだ。でかい!



カメ型もいる!硬い!波動砲2発だあーっ!



穴からゴボッ!倒せないからよけるしか!



対戦が熱い!
レバーでよけられるガンシューティング登場

ガンバスター GUNBUSTER

ついにでた!対戦型ガンシューティング!
4人まででできるのがすごいよね!

担当：ずるずる

ストーリー

21世紀初頭、急速に発達した産業に対処すべく汎用ロボットを導入した人類は、それよりわずか10年の間に人類の能力をはるかに凌ぐ第4世代サイボーグを生み出し、それらは民間企業、娯楽、そして軍事産業にと組み入れられ、社会に大きく貢献し、世界はかつてない栄華をほこるに至った…。

だがしかし、そのころ一部の増えすぎたサイボーグは、制御不能になり反乱を起こし、同時に大都市、中都市のネットワークを制圧。ネット内のサイボーグまでその支配下に治め、各地で人類に対する暴動が表面化。人類は、かつてない脅威を敵にまわさなければならなくなった…。

2160年、急増するサイボーグ犯罪に対処できなくなった。シティ・アガルタは犯罪者の首に賞金をかけ、ハンター制を導入したのだった。

そのハンターたちを人々はいつしか、"GUNBUSTER（ガンバスター）"と呼ぶようになっていった…。

対戦モードと対CPUモードがある

対戦モードは、文字どおりの対戦もの。筐体の左右に分かれ、左が赤チーム、右が青チームとなり、1対1、1対2、2対2などのような対戦ができる。

対戦プレイは、最初から対戦でスタートするのと、乱入対戦でするものとで少々ルールが変わってくる。

対CPUモードは、片方のチームにエントリーがなかったときになる。

片方に2人いるときは、協力という形でプレイがスタートする。

各モードについて進行を含めて説明してみよう。

●対戦モード

1. 通常面同様のデモが入り、対戦相手を紹介してくれる。
2. 同一マップ上に対戦相手が現れるまで、通常面同様上手に移動し、相手に攻撃を加える。
3. 画面上部に表示されている相手のライフメーターがゼロになった時点で勝負が決まる。
4. 「相討ち」は、DRAW（引き分け）となる。タイムオーバー時に同量のライフでもDRAWになる。複数対戦時は、チームのライフの合計値を比べる。

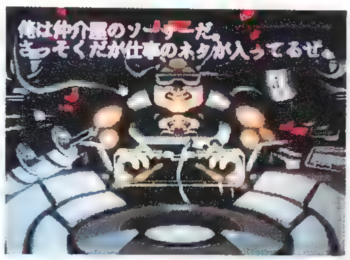
㊟キャラセレクト後、プレイが始まってからの途中参加はない。しかし、複数対戦時で、1人が死んでも勝者組が残っていれば参加できる。

5. 3試合中、勝利数の多いほうが勝ちとなる。片チームが2本先取すれば、その時点でそのチームを勝ちとする。

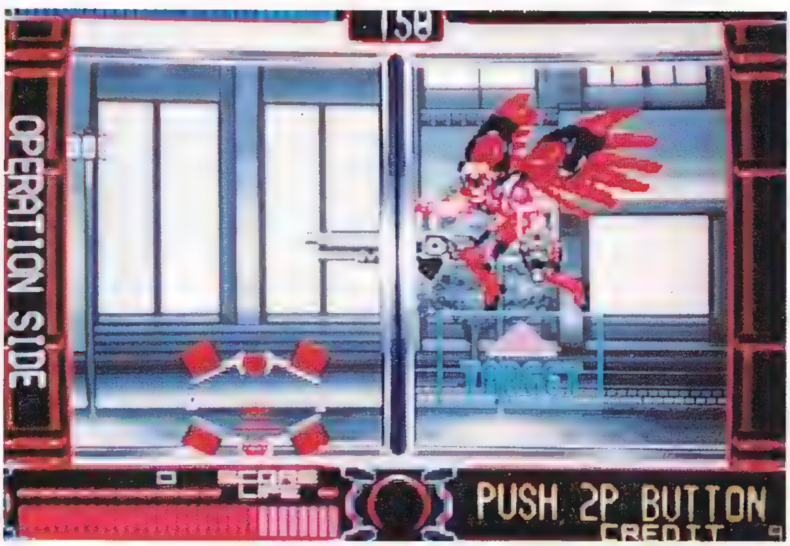
1勝1敗1分け、もしくはすべて引き分けのときのみ、DRAWとなる。

●対CPUモード

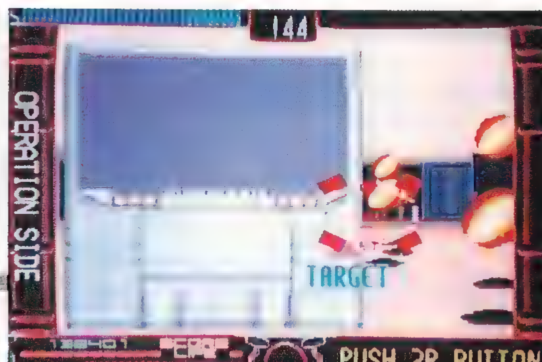
1. プレイヤーたちに仕事を（次のボスについて）紹介する斡旋人の説明デモ後、ゲーム各ラウンドがスタートする。
2. スタートするとそのラウンドのボス、邪魔をするザコ敵が同一上のMAPに現れ、プレイヤーに攻撃をしてくる。
3. 敵からの攻撃を避け、うまく敵と撃ち合えるように移動をし、攻撃をする。時間内にボスを倒せばラウンドクリア。
4. タイムオーバーになるとゲームオーバーとなる。
5. 2人協力プレイのときは、操作権側がライフゼロになると操作系がもう1人のほうへ移行する。途中参加が可能。



こいつが仕事斡旋人だ！



1面の相手「エンゼル」。



弾がきたら柱をつかってよける。



おおーっと、いきなり目前に！

操作系は

ガンシューティングなら当たり前の、銃がある。これに、2つのトリガーがついていて、上のトリガーが通常発射もので、下のトリガーが特殊弾発射ものなっている。

銃は上下と左右に動き、上下でカーネル（標準）を上下に動かし、左右で、左右の向きを変える。

さて移動だが、これはなんとレバーで行う。

8方向のレバーなので、その方向に動くことができる。ただ見てる方向は常に正面なので、レバーを後ろに入れれば、前を向きつつバックする。

なおレバーを入れつつ銃を左右に動かすと8方向以上の動きをすることができる。

ゲームはライフ制で、なくなればゲームオーバー。

通常弾と特殊弾は、無限であるが、特殊弾は1発撃つと一定時間ためなければならない。

対戦モードでは、ライフ回復、スピードUP、バリアなどのアイテムが出る。取ればその効力がでる。

4キャラから選ぶ

マイキャラは4タイプ。

●A：ジャック
スピード：4人中3番目
ダメージ（与える力）
：4人中2番目
ボム：浮遊機雷
チャージ時間：1番

●B：エース
スピード：4人中1番目
ダメージ：4人中4番目
ボム：貫通レーザー
チャージ時間：4番

●C：キング
スピード：4人中4番目
ダメージ：4人中1番目
ボム：火炎弾
チャージ時間：3番

●D：ジョーカー
スピード：4人中2番目
ダメージ：4人中3番目
ボム：スパーク
チャージ時間：2番

データを見てのとおり、スピード、ダメージ、ボムなど、キャラによって違うので、自分の戦い方を考えて選ぶといいだろう。

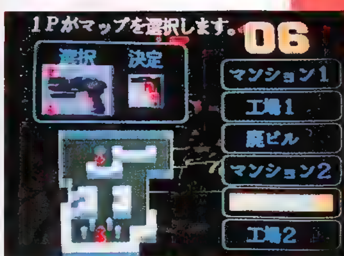
対戦モードでは「GUNPOWER」のゲージがあり、通常弾を撃ち続けていると減り、速射力が落ちる。やめれば回復する。撃ちっぱなしに気をつけよう。

ボムは、4キャラとも違うものなので、広範囲だが射程が短いとか、レーザーのように貫通力があって射程のあるものなど、このあたりも気をつけるといいだろう。

とにかく対戦が熱い！性格の悪さがでたりとか、けっこう人の本性がでるんじゃないかな。うーむ怖い！



4面、ボス「バルログ」。



対戦では、戦うところを選べる。



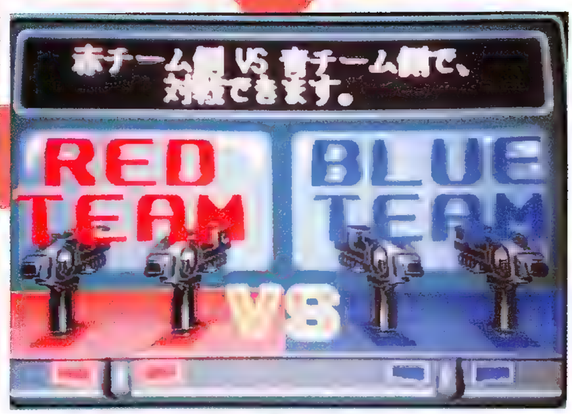
7面の暴走スーチャン、「スピード」。



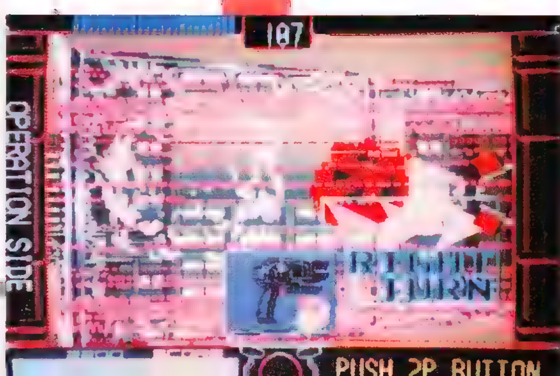
ほほっーどんどんはがれていくぞー！



ビーッーぐわっ危ねえ！



対戦ー赤チーム対青チームだ！



ガガーッーダメージをくらうと画面が乱れる。

弱肉強食まさにそれ!

ダイノレックス

見たか!この大迫力!
聞け!この雄たけびを!!

担当：MOMO

最近は格闘ゲームがブーム。いろいろなメーカーから、いろいろなゲームが出ているが、タイトーのダイノレックスは一味も二味も違う。なにが違うかって?それは、君たちが操るのはなんと、恐竜なのだ!!

ストーリーだぜ! ガオー!!

環境破壊が叫ばれる今日、かつて緑の中に都市を置きながらも滅びた文明があった。

時はさかのぼること4500年前の南米アマゾニア。そこは女性の支配する〈アマゾネス〉世界があった。男たちは恐竜闘技(ディノファイト)を行い、その中で勝ち抜いた、たった一人の男に与えられるREXの名称、それと女王アマゾネスを求めて闘った。

南米の遺跡などから発見される土偶に恐竜に乗った人をかたどったものがある。この地域ではBC2500年ごろまで恐竜は生きていたのでは?という説がある(本当)。

俺を操れ! ギャオー!!

1レバー2ボタン。レバーで恐竜を動かし、レバーとボタンの組み合わせでいろいろな技が出せる。Aボタンでパンチ(かみつき)、Bボタンでキック(尻尾打ち)できる。ジャンプはレバーをすばやく下上に入れることでできる。

画面の端のほうを見るとパワーゲージと、パワーメーターがある。これはABボタンを同時に押すと使える。いわゆる必殺技でパワーゲージが多いほど強力な連続技が入る。その下のパワーメーターはレバーを上に入れてAボタンを連打するとパワーメーターは上がる。これがたまるとパワーゲージが一個回復する。

レバーを下に入れることで、ガードや下に落ちている物を拾うことができるぞ。



これが必殺技だ!!

俺は強いぜ! ギュオーン!!

ここで君たちの操ることのできる恐竜を紹介しよう。

アンキロサウルス
竜盤目、獣脚亜目、アロサウルス科、肉食性、体長12m、体重2t、ジュラ紀ユタ州出身。

もっとも基本的なキャラクター。特意技はレバー一回転してBボタンでスーパーテールアタック。肉食系はかみつくことができる。かみついたまま連打すると投げることもできる。



「ボク、アロサウルス。山の中で寝ていただけなのに。シクシク」



ティラノVSケラトサウルスティラノの投げが決まった!

ケラトサウルス
竜盤目、獣脚亜目、ケラトサウルス科、肉食性、体長10m、体重1.9t、ジュラ紀コロラド州出身。

特意技ヘッドアッパー。レバー一回転とBボタンで出せるぞ。

トリケラトプス
鳥盤目、角竜亜目、ケラトプス科、体長9m、体重6t、草食、白亜紀ワイオミング州出身。

特意技は左にためて、右と同時にAボタン連打でハリ手突撃だ。



トリケラトプスVSスティギモロク。雄たけびを上げろ!

パキケファロサウルス
鳥盤目、鳥脚亜目、パキケファロサウルス科、体長8m、体重1.1t、白亜紀モンタナ州出身。

得意技は左にためて、右と同時にAボタン連打でバッファローアタック。

スティギモロク
鳥盤目、鳥脚亜目、パキケファロサウルス科、体長8・5m、体重1.2t、白亜紀モンタナ州出身。

得意技はパキケファロサウルスと同じ。

ティラノサウルス・レックス
竜盤目、獣脚亜目、ティラノサウルス科、肉食性、体長15m、体重18t、白亜紀モンタナ州出身。

得意技はレバー一回転の後にAボタンでフライングノーリーだ!

他のキャラにもいえることだが、倒れている相手に乗ると相手を踏みつけるぞ。

これで最後だ! ウオー!!

ボーナスステージもなかなか凝っていて、3つあるボーナスステージが一つの話になっているぞ。

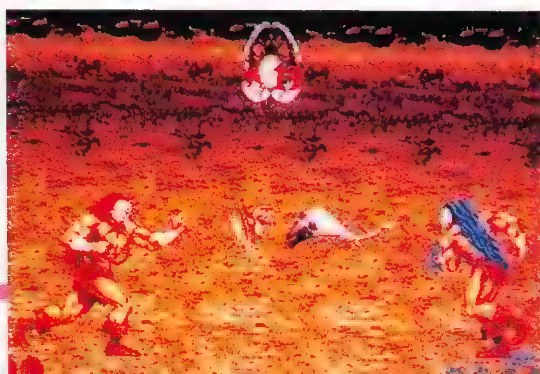


ビル壊しちゃった。エヘ。パキケファロサウルス談。

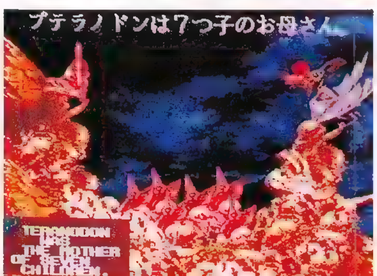
あと勝負は3本勝負で2本先取したほうが勝ち。もしドローになると人間同士で闘うことになる。この中にも必殺技があるので、これは君たちで捜してみてくれ。

発売はこの号が出ているときには出ているかな?楽しみだなー。

ちなみにゲームオーバーの後は泣けてくるぞ。



これがドローゲーム。二人の羽動拳が飛びかう(笑)。



お母さんのくわえているのはプレイヤーだ。この後、食われちゃう。

NEW GAME WEASSHOI

ショット&ボンバー
単純明快シューティング

爆烈BREAKER

©KANEKO

自機は全部で6タイプ
ボンバーの種類もすべて違うぞ!

カネコから今回、単純明快撃ちまくり系のシューティングが登場したのだ。

操作はほんとにいたって簡単。8方向レバーに2ボタン。ボタンはショットとボンバーだ。

うんーやっぱシューティングはこれぐらいあっさりしてるのがいいのだ。細かいこと考えずにプレイできる手軽さがいいよね。

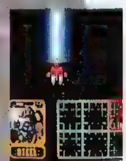
まずは気に入った自機を選ぶ

自機には種類があって、全部で6タイプの中から選べる。タイプによって形やショットが全然違うので、気に入ったのを選ぶ。

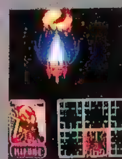


○JEAN
自機の前方を広範囲にカバーすることのできる武器。まあ、一番ポピュラーなタイプといえる。

○STEEL
極太のレーザーを発射できる。発射後すこしの間とぎれてしまうのが弱点。ちょっと心細いか?



○MIFUNE
炎のようなショットで自機の前方をカバーする。射程距離が短いのが難点だが破壊力はありそう。



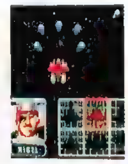
○HANSE
ワイドなショットが発射できて、ザコに対してはとても強そう。でもカタイ敵には弱い場合も。



○MAI
最強時には5本のレーザーを発射することができ、自機の後方および横方向に対しても攻撃できるすぐれもの。



○NIGEL
7WAYショット。斜め後ろに対して攻撃できるのが強いか?連射もそこそこいけそうでよい。



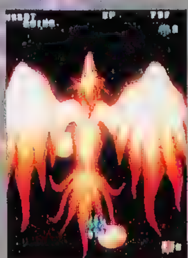
と、以上の6タイプから選ぶわけだ。私としては一番ノーマルなのがいいなあ。ほかは7WAYもいいけど、破壊力の大きいフレイムなんかも捨てがたい。キミだったらどれを選ぶ?

サブウェポンは4種類

アイテムは全部で6個。その中でサブウェポンは4種類だ。どのタイプの自機を選んだか?で、サブウェポンの種類も使いわけていかなくてはいけないぞ。

○P=パワーアップ
そのまま。自機のメインショットのパワーアップだ。

○B=ボンバー
これを取ることで、6種類の自機それぞれ違ったボンバーを使用することができる。



ボンバー!これは7WAYタイプの自機。火の鳥…キレイ。

○M=ミサイル
サヴウェポン①。前方へ直線的にミサイルを発射。威力はまあまあ。

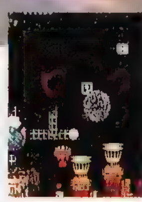
○H=ホーミング
サブウェポン②。敵に対してホーミングするミサイルを発射。威力はそれほどない。

○C=クラッカー
サブウェポン③。自機から発射後、ふらふらと飛んでいき、敵が当たるかしばらくすると破裂する。威力強し。この武器がポイントとなるか!?



わかりづらいかな?クラッカーが破裂してるのが。

○S=ショットガン
サブウェポン④。自機のまわり4方向(X字)に射程の短いショットが撃てる。後方に攻撃できるので、前方のみ攻撃の自機を選んだ場合に役に立つかも。



これがかなり連射できて使いやすい。

2人同時が楽しいかもね!

このゲームをやっていると、ザコがけっこういやらしい攻撃をしてくるのが目立つ。そこでやはり自機の選び方と、それに組み合わせるサブウェポンがポイントになると思う。

敵のボスは、2段階、3段階に攻撃法を変えてくるものが多く、かなり手ごわいぞ。2人同時プレイも当然可能なので、2人で協力してやってみるのもいいかも。1人が7WAYでもう1人が極太レーザー、とか。

もうすでに発売しているので、そろそろ近くのゲーセンに姿を見せるころだ。気軽にプレイしてもらいたい。

(R-K君)

ひとりでぷよる?
ふたりでぷよる?

ぷよぷよ

全国のパズルフリークお待たせっ!
できたてのニューゲームの
登場だっ!!



個性豊かな対戦相手!

まずはゲームの操作方法から説明していこう。

レバーは3方向。左右の移動と下の高速落下だ。ボタンは1つのみで2個1セットのぷよのうち、光っているぷよを中心に回転させるのに使用する。

次にゲームのルール。上から降ってくるぷよを同じ色同士で4つ以上くっつけて消すだけ!ただし、タテ、ヨコ、タテヨコでしかぷよはくっつかない。ナナメは不可なのだ。

ここまで読んでくれたあなたならこのゲームの感覚はもうつかんでもらえたと思う。

そう、コラムスに似ているのだ。つまり、連鎖消しなどのテクニックも存在するわけだ。写真の例以外にもコンパイル社のスタッフが考えたオリジナルテクニックもあるのだが、それはまたの機会に…。



逃げるな

おじゃまぷよで白熱対戦!

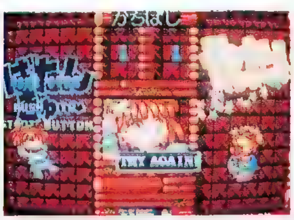
さあ2P対戦だ!やっぱりこういうゲームは対戦で盛り上がるのが正しい遊び方であるといえましょう。

ここで登場するキャラクターが"おじゃまぷよ"。これは連鎖消しや一定数以上の同時消しで相手側のフィールドにおじゃまキャラとして落とすことができる。

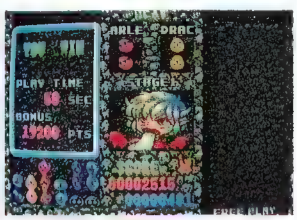
(水島屋T.J.)



するかい?



やったぜ!!ばたんきゅ～。



ハレハレホロヒレ～。

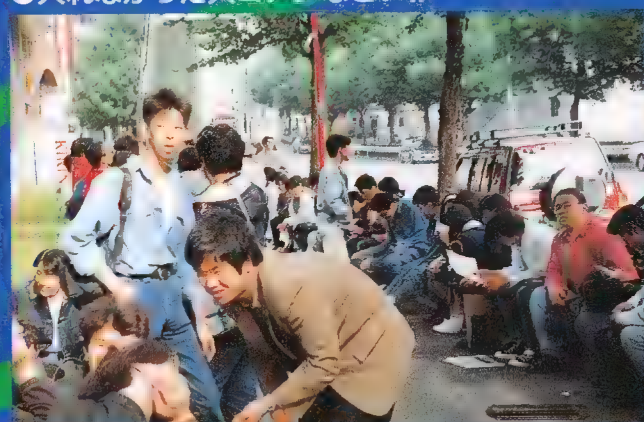
白熱!! ストリートファイターIIダッシュ大会
日本一 真の勝者決定す!!

熱闘。10月11日、新宿の三省堂ホールでゲーメスト杯争奪ストリートファイターIIダッシュチャンピオンシップが決行された。なんと熱い、なんと内容の濃い闘いの数々。次号で、それらをくわしく報告するぞ!!

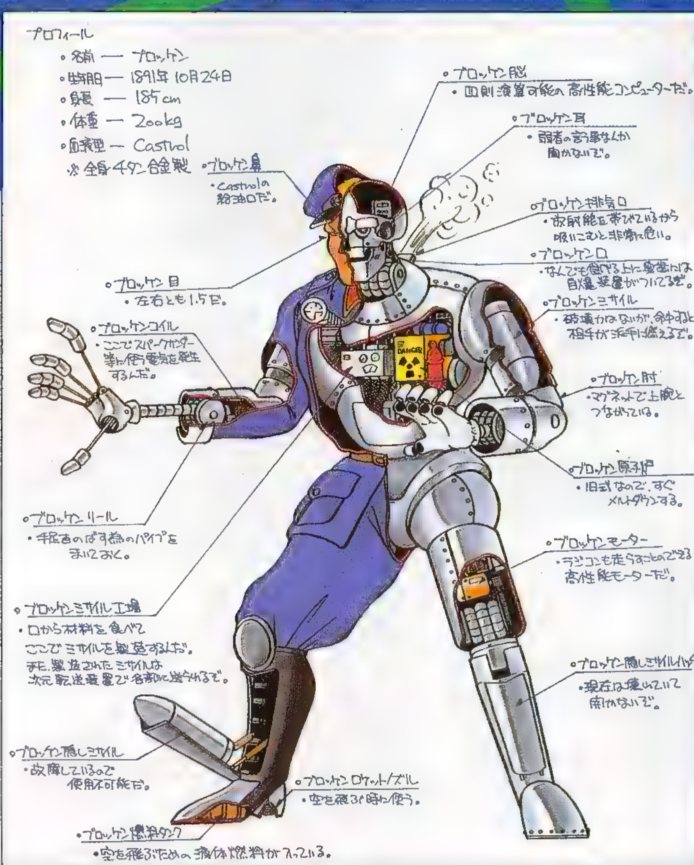


いまここで真の日本一が決まる!!決勝戦だ。

●入れなかった人ゴメンなさい!!



ストIIダッシュ大会の熱戦を見学しようとお客様が朝早くからズラリ。なのに会場の都合で入れない人が何人も。再度ゴメンなさい!!



イラスト：アルファ電子開発スタッフ

ワールドヒーローズ
本邦初公開!! ブロッケン内部図解

これがブロッケンだ!!

これが近年明るみに出た、鋼鉄の魔人、ブロッケンの極秘内部仕様書の図解だ。

この図解を見ても解きづらいと思われる、ミサイル供給システムについて述べておこう。

『ブロッケンのミサイルは胸部にある「ミサイル自動製造装置（Automatic Real Missile make Section＝ARMS（アームズ））」によって製造され、一発撃つごとに給弾される。材料には「腹部に極小圧縮された金属」と「体内で合成された液体爆薬」を使用し、それらは口部から補給される。材料が尽きると、まずカメラアイに警告が表示、さらに上腕部が自動的にロックされ、ミサイルを発射することができなくなる』

しかし、いまだサングラスがどこに収納されるのかは明らかになっていない。

第五の衝撃!!

サイトロンから5つめのゲームミュージックバンドが誕生!!



無敵の龍がいた。最強の虎がいた。

ザ100メガ・ショック第1弾
スーパーリアルアクションNEO・GEOから
「龍虎の拳」早くもCD化!
オリジナルはもちろんのこと全228種類にも及ぶ
VOICE＆S.E.コレクションを余すところなく完全収録。
そしてサイトロンから5つめのゲームミュージックバンドとなる
「ネオサウンドオーケストラ」による
アレンジバージョンも収録の超豪華盤!!

龍虎の拳

新世界楽曲雑技団
NEO SOUND ORCHESTRA

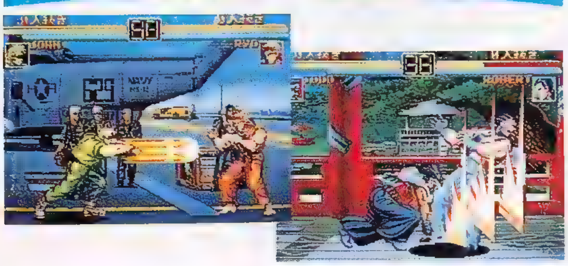
SNK

CD
11.20
on sale

〈特　典〉
CDケースサイズ
カラーステッカー

CD：PCCB-00101
¥1,500(税込)

G.S.M.1500SERIES



©1992 SNK CORP.



〈収録曲〉
龍虎の拳アレンジバージョン
龍虎の拳オリジナルバージョン
VOICEコレクション
S.E.コレクション

G.S.M.1500シリーズ プレゼントキャンペーン第4弾!!

1500シリーズのキャップについている応募券をアンケートハガキに5枚貼って送ると、もれなくCDポーチをプレゼント。詳しくは、CDキャップの裏、又はアンケートハガキをご覧下さい。
(以前のプレゼントは、このCDポーチに切り換わります。ご了承下さい。)



CD シングル NOW ON SALE

S.S.T.BAND

アルバム「BLIND SPOT」よりシングルカット2タイトル決定!!
(F-1ウイニングランテーマ曲)
(アルバムとは別のVersionを収録!!)

F-1リカルド・パトレーゼのテーマ
I CAN SURVIVE
アイキャンサバイブ
C/W SEVENTH FLIGHT
PCDB-00001
¥1,000(税込)





F-1ゲルハルト・ベルガーのテーマ
TACHYON
タキオン
C/W TETRA WAGTAIL
PCDB-00002
¥1,000(税込)

BLIND SPOT
S.S.T.BAND

NOW
on sale



CD：PCCB-00085
¥2,800(税込)

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
(株)ポニーキャニオン 映像制作本部 サイトロンレーベル

▶お求めはお近くのレコード店で。 ■どうしてもお近くで手に入らない場合は、日本全国どこでも電話一本でお届けするホームデリバリーシステムをご利用下さい。
※ご注文はフジテレビAVステーション 03-3357-5841(月～金10:00～19:30)まで。送料、特典についてはご注文の際にご確認下さい。

通信機能でレースは白熱のサバイバル!!

バーチャ レーシング

Virtua Racing

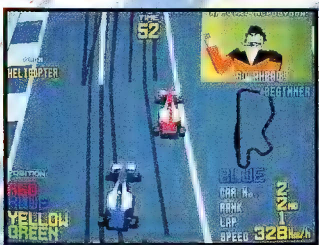
CG board

もう体験したか、
超リアルなCGシミュレーションを
そして、超エキサイティングな
通信リアルタイムバトルを！
「バーチャレーシング」は、
高次元の走行感覚とマルチプレイヤーによる
レースシーンを実現した
シミュレーションゲームなのだ。

ツインキャビネットに搭載された
「実況中継モニター」が、
アミューズメントセンター全体を
興奮のサーキット場にする！







さあ、「V.R.」で白熱のサバイバルレースに挑戦しよう！

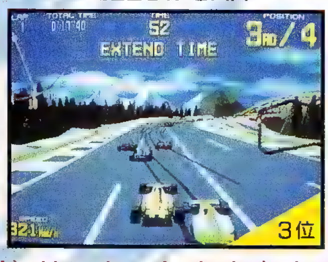
RED CAR



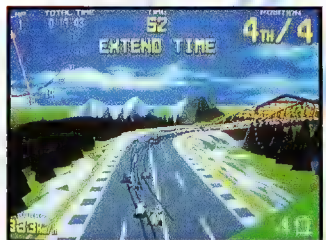
BLUE CAR



YELLOW CAR



GREEN CAR



通信機能でワイドにジョイントされた「V.R.」が、サーキットを疾走する夢をかなえてくれる！

消滅の興奮！おじゃまの快感！対戦だから面白い!!



ぷよぷよ



待ちに待ったアクションパズルが登場したぞ。その名も「ぷよぷよ」。謎の生物ぷよぷよを同色で縦横４つ以上並べると、突然消える。そして同時に、対戦相手におじゃまぷよぷよが送り込める。さらに、連鎖消しを達成すると大量のおじゃまぷよぷよが、ドサッと相手に…。この快感を一度味わったなら、もうあなたは「ぷよぷよ」から逃げられません。



1992.12.6(日)　東京・両国国技館

"ソニック・ザ・ヘッジホッグ2"発売記念！

遊星セガワールド



セガが誇るハイテク・エンターテイメントのすべてを、遊星セガワールドで体験しよう！

最新のテクノロジーを駆使したアミューズメントマシンや、
"ソニック・ザ・ヘッジホッグ2"をはじめとしたメガドライブソフト、メガCDソフトの新作の数々が一堂に集結。
期待のゲーム、未発表のゲームが誰よりも早く体験できるのだ。

当日行われる予定のエキサイティング・イベント！

クレーンゲームを使った「UFOキャッチャー選手権大会」、
バーチャレーシングの通信機能で順位を競う「遊星セガ・グランプリ」など盛りだくさん。
もちろん、上位入賞者には豪華な賞品も用意されているぞ。

入場希望者は今すぐ応募。10,000名様に入場券をプレゼント！

官製ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、下記まで応募してください。抽選で10,000名様を「遊星セガワールド」にご招待します。

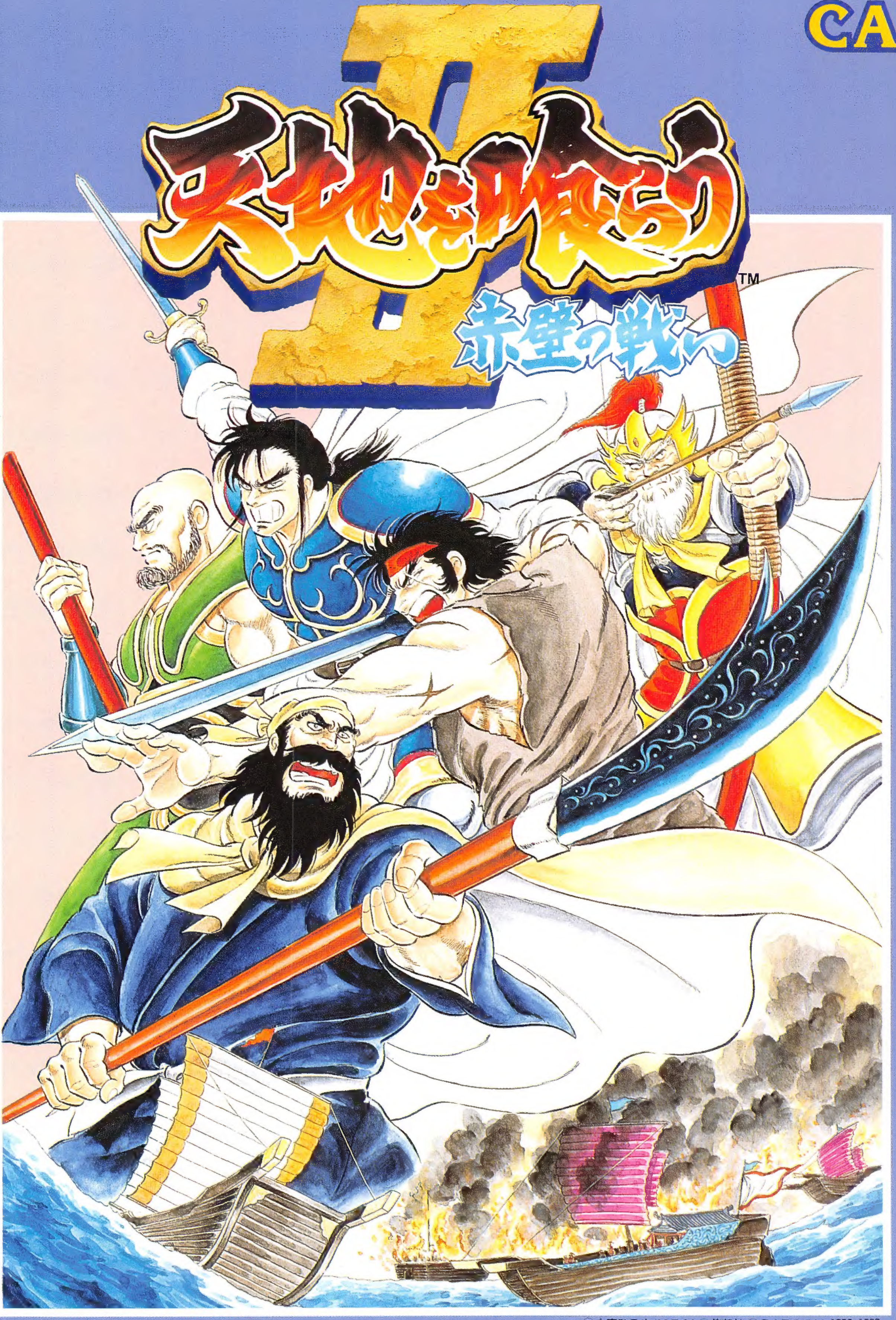
●応募先／〒104-91 東京都中央区京橋局私書箱11号「遊星セガワールド」事務局D係●発表／入場券の発送をもって代えさせていただきます。尚、発送は11月中旬より。
●1枚の入場券で2名様までご入場いただけます。●旅費・交通費は各自のご負担とさせていただきます。●お問い合わせ／「遊星セガワールド」事務局 TEL03-3563-8683



SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

©SEGA

本　社　東京都大田区羽田1-2-12　電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
東品川営業所　東京都品川区東品川1-31-5　電話03(5461)8320(国内販売事業本部)
電話03(5461)8340(AM施設事業本部)
電話03(5461)8330(総合レジャー開発本部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2-5-3　電話 06(334)5336(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15　電話092(522)4717(代表)
広島販売　広島市中区河原町11-17フルミチビル　電話082(293)7979(代表)
名古屋販売　愛知県名古屋市名東区社が丘1-804　電話052(702)3003(代表)
仙台販売　仙台市若林区6丁の目赤沼4-3　電話022(287)0930(代表)
神戸販売　神戸市中央区元町通1-11-19　電話078(333)7973(代表)



五虎大将軍

カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送り下さい。PGC(プレイゲームカード)を差し上げます。
(住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく)



ニーズ対応設計。
だから楽しさ無制限。
CAPTAIN IV
キャプテンIV（フォー）
（あらゆるゲームに対応）
（プレイマインドを刺激）
（メンテナンス性をアップ）
（在存感アピール）
●2Pから4Pまで
●迫力の29インチ
●画面タテ・ヨコOK
●操作性向上
●臨場感を生むサウンド
●移動スムーズ
●前面部対応
本体寸法/(H)1,870×(W)1,104×(D)1,130㎜
重　　量/140kg
画面寸法/29インチ
使用電圧/AC100V〜120V(50/60Hz)
消費電力/160W
関羽
張飛
趙雲
黄忠
魏延
武勇天下に冠たり！
マッド ドッグ マックリー
Mad Dog McCree
©AMERICAN LASER GAMES 1990
レーザーディスク
ガンファイトゲーム
映画を凌ぐ迫力！
ゲームを超えた緊張感！！
WANTED
株式会社カプコン®
大阪営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2−2−8
東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2−6−1 新宿住友ビル43F
※カプコンソフト情報　大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

ゲーメスト
December 1992 12
No.82
平成4年12月1日発行(毎月1回1日発行)
第7巻第16号通巻第82号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価530円(本体515円)送料71円



雑誌03659-12 Printed in Japan
T1003659120531